CyberMycha Wydanie Specjalne nr 4/2005

112 stron

SKARBNICA KODÓW 2005

Cena: w tym 7% VAT 12,90 Razem z płytą CD

600 działających kodów!

tajne kody
rozwiązania
porady
triki
tipsy
dowcipy

ZBIÓR KOMIKSÓW

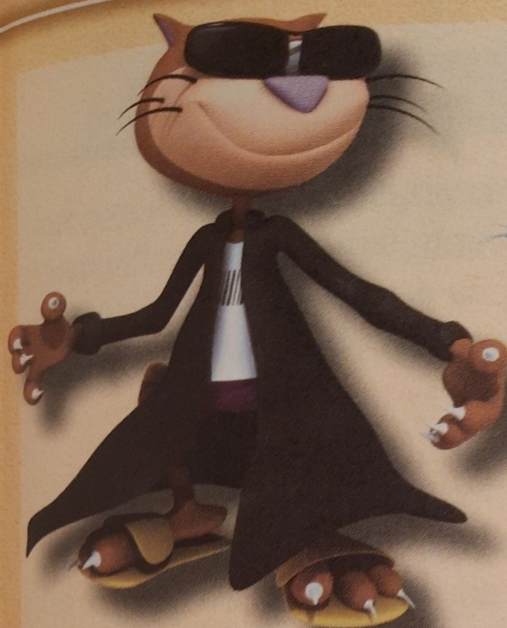


CYBERMYCHA

INDEX 380377
ISSN 1733-4152



9 771733 415041 04>



CZEŚĆ!

Witamy Was w strojach galowych, bo i okazja nie byle jaka! Oddajemy w Wasze ręce Skarbnicę Kodów 2005. Aż 112 stron wypełnionych po brzegi wiedzą tajemną i – jak zwykle – czadowy CD!

No właśnie... Cóż za zbieg okoliczności... „Skarbnica Kodów" – czyli Koda, czyli jest to moja skarbnica!

Przestań Kodzie!

No dobra, czas powiedzieć więcej o moim debiucie na łamach Skarbnicy. Zostanę tu na zawsze i będę Wam podsuwał najlepsze, sprawdzone i najciekawsze triki! Już wkrótce wygryzę stąd CyberMychę!

Daj spokój Kodzie! I tak Ci się nie uda. Proszę Cię tylko, byś nie przeszkadzał naszym Czytelnikom i pomógł mi zapowiedzieć ten rewelacyjny numer, bo w nim...

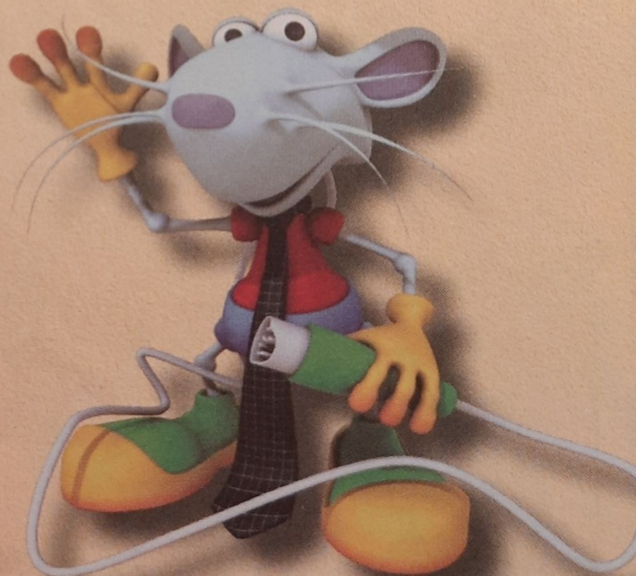
...same atrakcje! Jak tylko usiądziecie do komputera i spróbujecie naszych trików to dopiero będą ja...

Ekhm... Rewelacyjne gry na CD i cała masa świeżutkich i sprawdzonych kodów do gier, rozwiązań i porad!

Siedziałem po nocach i sprawdzałem wszystkie triki!

Jak zwykle przesadzasz, ale zapomniałeś dodać...

... że skarbnica to także odlotowe komiksy – oczywiście z nami w rolach głównych – łamigłówki i dowcipy!



Zapraszamy Was zatem do lektury i zabawy! I pamiętajcie, z nami zawsze wygracie!

Parę słów o trikach

„Tragedia! Tyle godzin grania na nic!" – to chyba najczęstsze okrzyki w momencie, gdy po wielu bezskutecznych próbach uświadamiamy sobie, że dany fragment gry jest po prostu za trudny, przeciwnik za silny a nam, na przykład, brakuje pieniędzy na nowsze jednostki. Ale nie trzeba od razu się tym załamywać, bowiem zawsze można użyć drobnego podstępu – triku.

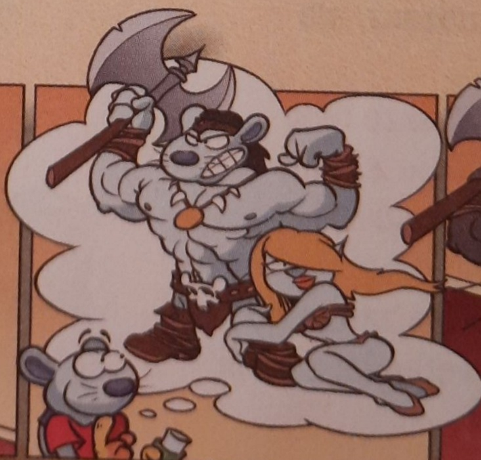


Są dwa rodzaje trików. Pierwszy z nich polega na wprowadzeniu podczas gry z klawiatury specjalnych komend – kodów. Najczęściej wpisuje się odpowiednie hasła w tak zwanym oknie konsolowym, które przywołujemy w trakcie zabawy. Bywa też tak, iż jeszcze przed rozpoczęciem wirtualnej przygody możemy w opcjach odnaleźć specjalne do tego celu stworzone „cheat menu". Są też takie gry, w których kod wpisujemy bez otwierania konsoli – już w trakcie zabawy, wstukując odpowiednią kombinację klawiszy. Drugi rodzaj trików to „dłubanie" w strukturze programu. Aby osiągnąć zamierzone cele w niektórych grach należy zmienić kilka parametrów w określonych plikach. Jest to metoda z pewnością trudniejsza ale daje większą satysfakcję bardziej zaawansowanym graczom.



Kontakt z barbarzyńcą







To nie chce działać!

Nie zawsze jednak kody działają, nawet jeśli zostały prawidłowo wpisane. Jest wiele przyczyn dlaczego tak się dzieje, a oto te najczęściej spotykane:

- Wyobraźmy sobie, że producent gry, już po jej wydaniu wykrył nowe błędy, toteż aby je naprawić wypuścił odpowiednie patche, czyli po polsku – łatki. I tu zaczynają się problemy dla tipsomaniaków; gra która pierwotnie była w wersji 1.0 teraz działa już jako 1.1 a tymczasem kody działają tylko na tej starszej. Pamiętajmy również, że gdy producent po jakimś czasie ponownie wyda grę, jej program prawdopodobnie będzie się różnił od tego, który znajdował się w pierwszym wydaniu.

- Podobny problem stanowią gry, które zostały przetłumaczone z języka angielskiego na polski. Bywa tak, że wybrane słowa tracą wówczas swoje znaczenie, a co za tym idzie: hasła stają się bezużyteczne.

- Trzeba też dodać, że pirackie oprogramowanie, także nie zawsze chce współpracować z kodami, a wiąże się to z faktem, iż gry są najczęściej zabezpieczane przed ich kopiowaniem. Pirat Was o tym nie poinformuje, a dopiero w domu się okaże, że kupiliście... bubla. Jak widzicie, jest to kolejny powód, aby nie dokonywać zakupów ulubionych programów u domorosłych sprzedawców.



Gdyby coś nie działało, to już zawczasu rozpisałem list gończy za CyberMychą! Proponuję wydrukować sobie jego podobiznę i rzucać w nią lotkami!

MYSZtrzostwa Świata

pełna wersja gry



MYSZtrzostwa Świata to pierwsza gra, w której pojawiły się postacie znane do tej pory tylko z miesięcznika CyberMycha. Nie tylko występują, ale też skaczą na nartach niczym Adam Małysz. Ty także możesz spróbować swoich sił na dwóch skoczniach w Oberstdorfie oraz jednej umieszczonej w... kuchni. Szybko przekonasz się, że nie jest łatwo skakać z łyżki opartej o puszkę z napojem chłodzącym. MYSZtrzostwa Świata oferują pięć trybów gry: Trening, Mistrzostwa, Cyberpuchar, Skoki drużynowe i Grę wieloosobową. Na początek zalecamy trening, aby zapoznać się z techniką oddawania skoków, później można spróbować czegoś trudniejszego, a nawet zaprosić do zabawy znajomych (maksymalnie trzech).

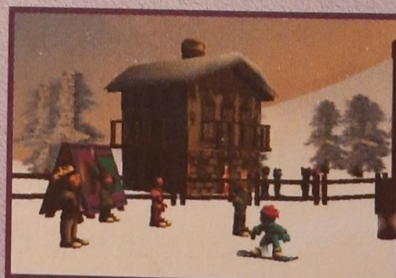


Minimalne wymagania sprzętowe:
Windows 98/2000/XP, procesor 900 MHz, 128 MB RAM, karta graficzna kompatybilna z Direct X 9.0, akcelerator 3D 32 MB, karta muzyczna kompatybilna z DirectX 9.0.

Winter Sports Extreme

pełna wersja gry

Zima za pasem, a dzięki **Winter Spotrs Extreme** będziecie mogli poćwiczyć jazdę na nartach nawet jeśli za oknem nie ma śniegu. Gra pozwala wziąć udział w slalomie gigancie, wystartować do zjazdu na snowboardzie, oraz poszybować w skokach narciarskich. Poszczególne zawody odbywają się w pięciu urokliwych sceneriach na trasach o zróżnicowanym stopniu trudności.



Minimalne wymagania sprzętowe:
Windows 98, procesor 600 MHz, 128 MB RAM, karta graficzna 3D 32 MB, karta dźwiękowa, 200 MB wolnego miejsca na dysku twardym, DirectX 8.0.

Zwiastun:
- CyberMycha i więźniowie Drappa

Zwiastun nowej gry, w której występują postacie znane z CyberMychy. Już do kupienia w kioskach i punktach sprzedaży prasy!

Poradniki: Baśń o Dziadku Mrozie, Iwanie i Nastce; Batman Zemsta; Beyond Good & Evil; CyberMycha i więźniowie Drappa; Eye of the Kraken; Knights & Merchants; Lemony Snicket: Seria niefortunnych zdarzeń; Locoland; Myst 4; Need for Speed: Undeground 2; Port Royale; Wyprawa na Północ.



POMOC TECHNICZNA!
INFOLINIA DLA GRACZY (0-prefix-52) 371-61-43 !

- Redakcja CyberMychy nie gwarantuje, że pełne wersje gier i dem zamieszczone na płycie będą działały na KAŻDYM komputerze (sprzęcie o każdej konfiguracji użytkownika)!
- Z wszelkimi problemami i pytaniami, dotyczącymi płyty dołączonej do magazynu, gier, dem i dodatków na niej zamieszczonych PROSIMY DZWONIĆ POD NUMER 0-prefix-52 371- 61- 43.

INFOLINIA CZYNNA JEST OD PONIEDZIAŁKU DO PIĄTKU, W GODZINACH 12.00-18.00!
- W sprawie reklamacji prosimy dzwonić pod wyżej wymieniony numer infolinii. Reklamacji i wymianie podlegają wyłącznie płyty wadliwe.
- W celu wykrycia na płycie ewentualnych wad, należy skopiować

Pro Evo Soccer 5

wersja demonstracyjna gry

Nowa edycja jedynego poważnego konkurenta cyklu FIFA. Zalety? Doskonała fizyka gry, doskonała oprawa graficzna, realizm i tylko niewiele co mniej niż u konkurenta znanych twarzy na boisku. W piątej części **Pro Evo** zobaczymy nowe stadiony, nowe zagrania charakterystyczne dla konkretnych zawodników oraz więcej licencjonowanych drużyn. Premiera w listopadzie, a na razie zapraszamy do wersji demo.

Minimalne wymagania sprzętowe:
Windows 98 SE, procesor 800 MHz, 128 MB RAM,
karta graficzna 3D (GeForce 3 lub Radeon 8500), karta dźwiękowa, 220 MB wolnego miejsca na dysku twardym, DirectX 8.1.

Sterowanie:
→ ← ↓ ↑ - sterowanie zawodnikiem
D - długie podanie
X - krótkie podanie
W - drybling
A - strzał
Q - zmiana kursora
E - wślizg
Z - wybór strategii
C - sterowanie specjalne
space - zatrzymanie gry
F1 - pomoc

Medieval Conquest

wersja demonstracyjna gry

Medieval Conquest to interesujące połączenie strategi i gry przygodowej. Zarządzasz królestwem zamieszkiwanym przez różne stworzenia, którym musisz stworzyć warunki do harmonijnego rozwoju. Przeszkodą ku temu są potwory, jednak możesz z nimi walczyć za pośrednictwem myśliwych. Każdy zabity przez nich potwór to dodatkowe pieniądze w skarbcu królestwa.

Minimalne wymagania sprzętowe:
Windows 98, procesor 1,5 GHz, 256 MB RAM,
karta graficzna 3D (GeForce 3 lub lepsza), DirectX 9.0.

Sterowanie:
Mysz
Z/X/C - zmiana tempa gry
A/D - obrót kamery w płaszczyźnie poziomej
W/S - obrót kamery w płaszczyźnie pionowej
+/- - przybliżenie/oddalenie kamery
M - mapa
B - lista komunikatów
space - zatrzymanie gry

World Racing 2

wersja demonstracyjna gry

Druga część mało znanych, ale niezwykle wciągających wyścigów samochodowych z udziałem pojazdów, które na co dzień możemy zobaczyć na ulicach. Doskonała grafika, dopracowane modele pojazdów, duże możliwości tuningowania, realizm jazdy ale nie przeszkadzający temu, by gra przede wszystkim bawiła, a dopiero w drugiej kolejności pokazywała jak fantastycznie gniotą się zderzaki po uderzeniu w drzewo.

Minimalne wymagania sprzętowe:
Windows 98SE, procesor 1,8 GHz, 256 MB RAM, karta graficzna 3D 64 MB (GeForce 3 lub Radeon 8500), karta dźwiękowa, 165 MB wolnego miejsca na dysku twardym, DirectX 9.0c

Sterowanie:
↑ - przyspieszenie
↓ - hamowanie
← – skręt w lewo
→ – skręt w prawo
space - hamulec ręczny
A - zmiana biegu na wyższy
Z - zm. biegu na niższy
Shift - nitro
H - klakson
C - zmiana kamery
B - spojrzenie do tyłu
R - ustawienie samochodu na trasie
L - światła
W - światła awaryjne
Q/E - migacze

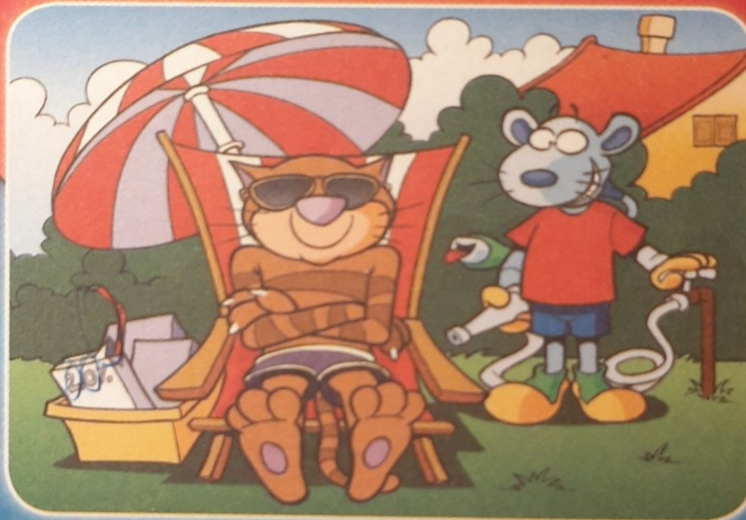
DZWOŃ OD PONIEDZIAŁKU DO PIĄTKU, W GODZINACH 12.00-18.00
Poczta elektroniczna: pomoc@cybermycha.pl



całą jej zawartość na dysk swojego komputera. Gdy procedura ta przebiega bez zakłóceń - płyta nie ma wad technicznych!
● Jeśli po sprawdzeniu wcześniej opisaną metodą kopiowania zawartości płyty na dysk twardy okaże się, że płyta ma wady techniczne, prosimy o wysłanie CD na adres Redakcji (CyberMycha, ul. Przyjazna 13, 85-858 Bydgoszcz 43, skr. poczt. 74), z dopiskiem REKLAMACJA. Po ponownym sprawdzeniu płyty, odeślemy egzemplarz bez wad ukrytych.
● Płyta CD dołączona do Skarbnicy Kodów została przetestowana programem antywirusowym Norton Antywirus 2005 (baza wirusów z dnia 7.10.2005).

Znajdź 10 różnic między obrazkami





DOWCIPY

Do jaskini wchodzi jaskiniowiec ubrany w białą skórę z mamuta polarnego i trzymając w ręce wielki sopel lodu w kształcie maczugi. Syn właściciela jaskini na jego widok krzyczy:
- Tato, duch!
- To nie żaden duch, synku - odpowiada ojciec. - To tylko nasz daleki kuzyn z epoki lodowcowej.

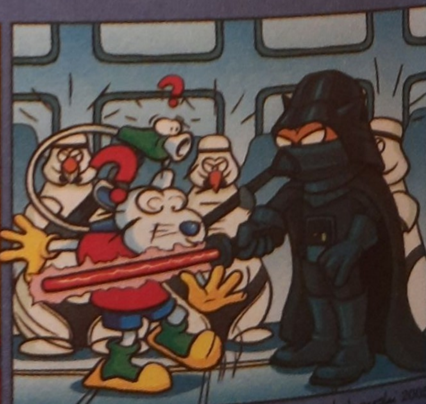
Spotykają się dwaj jaskiniowcy.
- Cześć, australopitek!
- Nie jestem australopitek, tylko neandertalczyk!
- Gościu! Aleś ty zważniał przez ten milion lat!



Życzenie urodzinowe







© TALARSKI

Lekcja gry

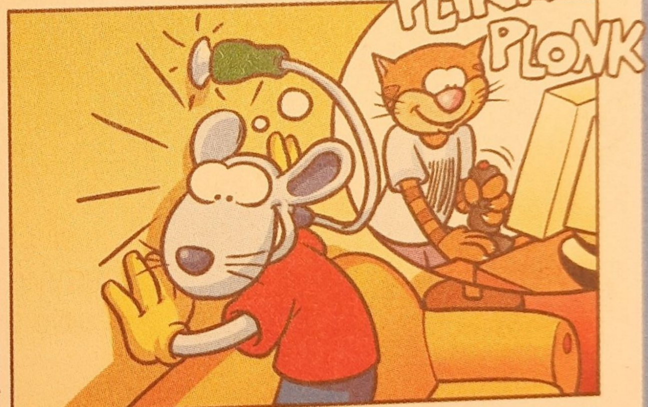
















© TALARSKI / [signature] / reputakowski 2005

AGE OF WONDERS: MAGIA CIENIA

W trakcie gry wciśnij Ctrl + Shift + S, a następnie wpisz wybrany kod:



GOLD – maksimum złota (Gold)
MANA – maksimum many (Mana)
WIN – wygrywasz scenariusz
SPELLS – darmowe zaklęcia
RESEARCH – wszystkie czary
INSTANTPROD – ciągła produkcja
INSTANTRES – natychmiastowe wynalazki
TOWNS – pojawiają się wszystkie miasta na mapie
EMERGEHERO – czar przywołania bohatera
FOG - wyłącza „mgłę"



SID MEIER'S CIVILIZATION 3

Rozpoczynając grę, wpisz nazwę gracza jako **LEEMUR** – otrzymasz na starcie 100000 złota.

Jeśli chcesz mieć odkrytą mapę, zapisz stan gry nazywając go **MULTI**, a następnie wczytaj na nowo grę.



TRANSPORT GIANT

Aby skorzystać z ułatwień, w trakcie gry wciśnij podane poniżej zestawienia klawiszy. Pamiętaj aby wcisnąć je jednocześnie!

Ctrl + Shift + Y – dodasz jeden rok
Ctrl + Alt + W – wygrasz misję
Ctrl + Shift + G – otrzymasz dodatkową gotówkę

POLANIE 2



Podczas gry wciśnij Enter i wpisz: KNIGHTCHEATER. Po kolejnym wciśnięciu Enter aktywujesz cheat mode, ponownie wciśnij Enter, wpisz kod i zatwierdź Enter.

BEAUTIFULWORLD – odkrywa mapę
FOG – zakrywa mapę
GOTOVALHALLA – wskazana jednostka umiera
PLAGUE – wszystko, co żyło, już nie żyje
EAGLEEYE – usuwa „fog of war" na odwiedzonym terytorium
MILKYPOWER – zaznaczone postacie dostaną 100 % energii i many
SETMAXMONEY(xxx) – gdzie xxx to liczba pieniędzy, jaką chcesz otrzymać
TELEPORTUNIT1 – teleportacja wybranej postaci we wskazane miejsce
FIRERAIN – deszcz meteorytów we wskazane miejsce
ENDMISSION – wygrywasz misję

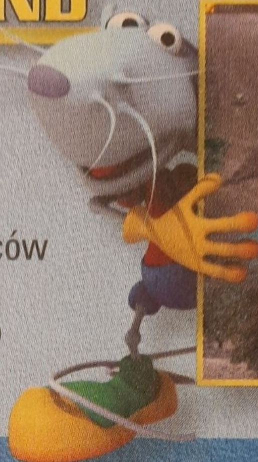
EARTH 2160



Wciśnij Enter w dowolnym momencie gry, by przejść do konsoli, po czym wpisz cheats_2160 i zatwierdź klawiszem Enter. Od tej chwili, korzystając z konsoli możesz aktywować następujące kody:

addexperiencepoints [x] – zwiększa punkty doświadczenia zaznaczonym jednostkom o daną liczbę [x]
addmoney [x] – zwiększa zasoby finansowe o podany [X] (np. addmoney 1000)
setexperiencelevel [x] – przydziela poziom doświadczenia zaznaczonym jednostkom (za [x] wpisz 1–8)
setexperiencepoints [x] – przydziela punkty doświadczenia zaznaczonym jednostkom
heal – leczy zaznaczone jednostki
researchall – otrzymujesz wszystkie wynalazki
kill – zabija zaznaczoną jednostkę
quit – wyjście z gry
resetfog – odsłania całą mapę
gamerate [x] – określa prędkość gry według wskaźnika [x] (1–100)
time [x] – określa porę dnia według wskaźnika [x] (1–65 = noc, 66–200 = dzień)

NO MAN'S LAND





W trakcie gry wciśnij Enter, wpisz kod i potwierdź wciskając Enter.

GOLDENMONKEY – +1000 złota
WICKEDWANGO – +10000 surowców
RAINBOWRING – cała mapa
WHEELOFMAYHEM – samobójstwo
BLOODMODE – bloodmode



MALL TYCOON 2

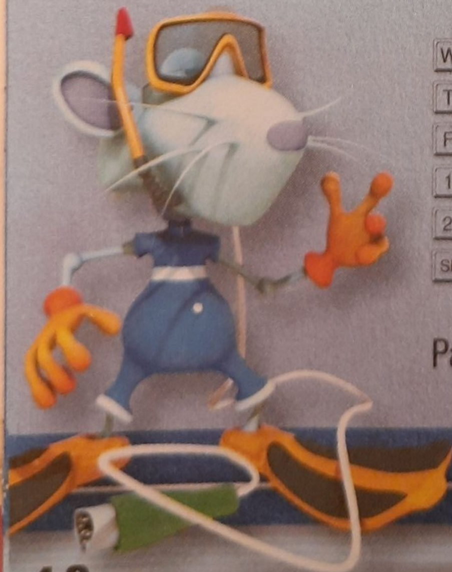
Podczas gry przytrzymaj klawisz Ctrl i wpisz jeden z poniższych kodów:

hdirate – dostajesz 100 punktów do rankingu
hdicase – dostajesz 100 000 pieniędzy
hdidizzy – włącza alternatywny widok
hdilore – kończy wszystkie badania (research)
hditech – kończy aktualne rozpoczęte badanie
.

SEA WORLD ADVENTURE PARKS TYCOON 2



Podczas gry wciśnij Shift + Alt + D. Uruchomisz w ten sposób następujące kody:



W – cele misji
T – FPS
F – tryb Wire Frame
1 – pogląd 1
2 – pogląd 2
Shift + Alt + 4 – dostajesz 5000 dolarów

Pamiętaj, że wystarczy jedno przyciśnięcie klawisza!

THE SETTLERS: DZIEDZICTWO KRÓLÓW

Skorzystaj z poniższych kombinacji w czasie gry:



Ctrl + F10 – aktywacja kodów
Ctrl + F1 – talary
Ctrl + F2 – glina
Ctrl + F3 – drewno
Ctrl + F4 – kamienie
Ctrl + F5 – żelazo
Ctrl + F6 – siarka
Ctrl + F7 – wszystkie technologie
Ctrl + Shift + F – wyłączenie Fog of War (chmura, która przysłania nieodkryte tereny).

By wygrać konkretną misję, skorzystaj z kodów, które są im przypisane. By wygrać misję **Ridgewood** wpisz podczas gry **thundercrack**, itd.

somebodyhastocleanthisplace – Cloudy Mountains
hotzenplntz – Thalgrund
thundercrack – Ridgewood
foulmagic – Crawford
runrealfast – Folklung
tradingrequired – The Flood
whynothink – Barmecia
thatisit – Wastelands
thewinnertakesitall – Battle of Evelance
hamburgerhlll – The Great Plague
hideandseek – Old Kings Castle
friendsindistress – Evelance
umbrella – Cleycourt
fishheads – Norfolk

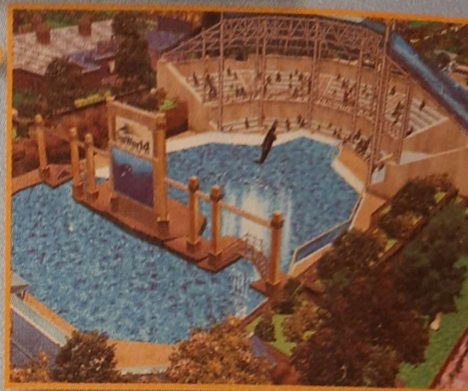


MISJE DODATKOWE

Wybierz misję, wpisując w oknie kampani:

ericisdead – The Great River
drakeisahero – Battle of Theley
yukiisnice – Trading Caravans
aricanshoot – Race against Time
heliasiswise – Money or Life
kalaisevil – Flee or fight
dariohasabird – Unknown Land
kerberosisgone – Flooded Land

IMMORTAL CITIES: CHILDREN OF THE NILE



Gdy w trakcie gry znajdziesz się w mieście, wciśnij ⏎ a następnie wpisz jeden z poniższych kodów. Następnie ponownie wciśnij ⏎, aby go zaakceptować. Pamiętaj, że każdorazowe użycie kodu będzie odnotowane w zapisie gry oraz na ekranie końcowym.

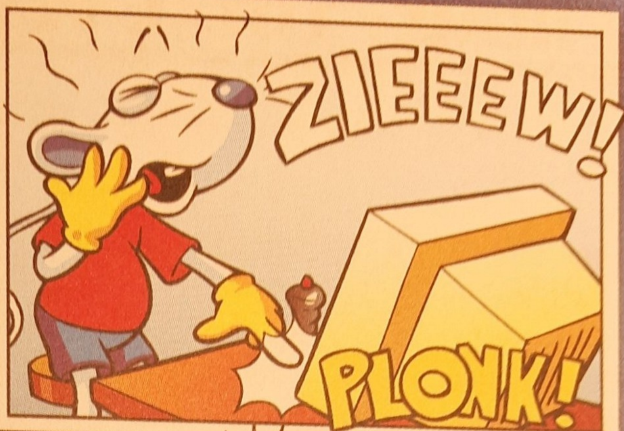
Amun – wyświetla listę wszystkich dostępnych kodów
Anubis [id_gracza] – eliminuje wszystkie jednostki kontrolowane przez wybranego gracza
Bast [numer_zasobu] [ilość] – dodaje zadaną ilość zasobów do wskazanego miejsca do składowania (jeśli nie podasz ilości, skład zapełni się maksymalnie)
Hapi – przywraca maksymalną ilość życia wszystkim jednostkom
Hathor [id_jednostki] lub [gracz] [id_jednostki] – centruje widok kamery na danej jednostce
Horus – nieograniczone ulepszanie pałacu
Isis [numer_zasobu] [ilość] – usuwa wybraną ilość zasobów z określonego budynku
Ma'at – rozdziela żywność
Osiris – wypełnia budynek zasobami do maksymalnej ilości
Ptah [numer_zasobu] [ilość] – podobnie jak Bast, tyle że dodaje zadaną ilość zasobów do wskazanego budynku. Jeśli nie podasz ilości, budynek wypełni się na maksa
Ra [numer] – dodaje posłów do pałacu
Set – porażka
Sobek [dobra] [jedzenie] – bez parametrów usuwa wszystko z inwentarza, [dobra] usuwa z inwentarza wszelkie opisane dobra, a z dodatkiem [jedzenie] usuwa pożywienie
Worship [x] [y] – ustawia kamerę w miejscu opisanym przez (x, y)



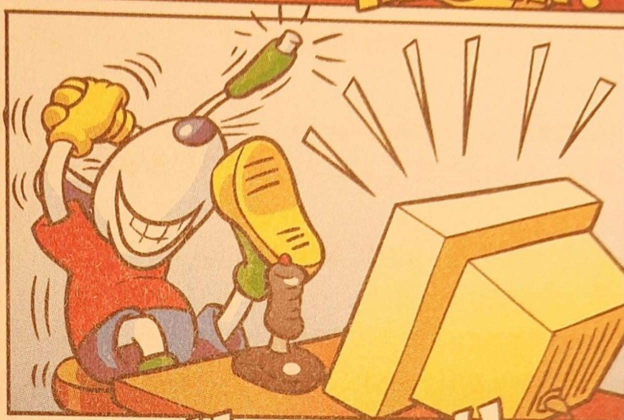


CyberZoo Tycoon















© TALARSKI / [signature] / reputakowski 2005

ROME: TOTAL WAR



Na mapie kampanii wciśnij tyldę ~ i wpisz w konsoli:

bestbuy – jednostki będą tańsze o 10%
jericho – zburzenie murów
date year – zmiana daty
toggle_fow – wyłączenie mgły wojny
list_traits – lista wszystkich cech
auto_win attacker/defender – zwycięstwo obrońcy/atakującego w następnej bitwie
process_cq settlement – natychmiastowa budowa wszystkich budynków
force_diplomacy accept/decline/off – akceptacja naszej propozycji dyplomatycznej
invulnerable_general X – nieśmiertelny generał (X – nazwa generała)
kill_character X – eliminacja określonego generała (X – nazwa generała)
season summer/winter – zmiana pory roku
capture_settlement X – przejęcie danej osady (X – nazwa osady)
add_money X – pieniądze (X – ilość gotówki)
add_population Y X – zwiększenie populacji wioski (Y – osada, X – ilość populacji)
move_character Z X,Y – przesunięcie armii (Z – generał, X i Y – współrzędne)
capture_settlement X – przejęcie danej osady (X – nazwa osady)

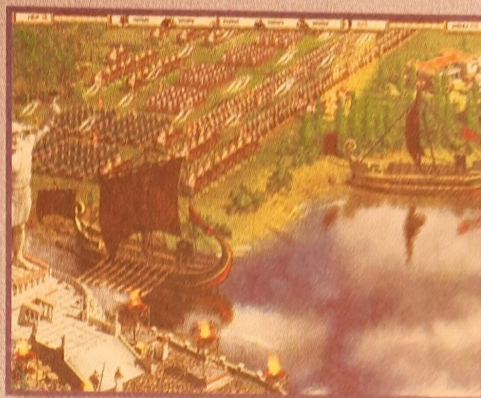
ROLLERCOASTER TYCOON 3



Aby skorzystać z poniższych kodów ułatwiających grę, jako nazwę jednego z gości parku wpisz:

Frontier – coastery nie ulegają awariom
Guido Fawkes – dostęp do edytora FireWorks
Atari – wzrasta poziom zadowolenia gości
Chris Sawyer – maksymalny poziom radości u odwiedzających
John Wardley – zmiana ograniczenia wysokości w trakcie budowy kolejnych coasterów

ALEKSANDER



W trakcie gry wciśnij Enter, a następnie wpisz jeden z poniższych kodów. Na zakończenie potwierdź operację, wciakając ponownie Enter.

BABKI – otrzymujesz 50000 surowców
VIEWALL – odsłania całą mapę
VICTORY – zwycięskie zakończenie misji
QWE – naciśnij P, aby zobaczyć efekt

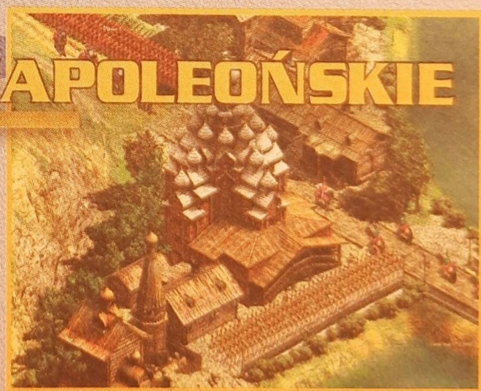


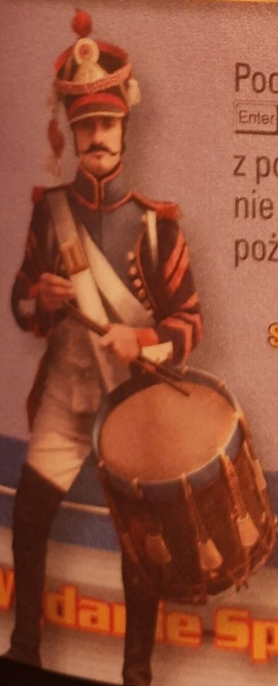
RISING KINGDOMS

Podczas rozgrywki naciśnij Enter i wpisz dowolny z poniższych kodów:

fasterfaster – szybciej produkujesz jednostki, wszystkie upgrade'y trwają krócej
makemefamous – dostajesz 7 Glory
makemerich – +3000 złota, +100 gemów
octrta – aktywuje wszystkie kody
view resources – informacje na temat zasobów
load – szybkie wczytanie gry
save – szybkie zapisanie gry
view hand – informacje na temat Twoich wojsk
view players – informacje na temat graczy
view creature – informacje na temat stwora

KOZACY II: WOJNY NAPOLEOŃSKIE





Podczas rozgrywki naciśnij Enter, wprowadź dowolny z poniższych kodów i ponownie naciśnij Enter, aby uzyskać pożądany efekt:

scout – widzisz całą mapę
walkover – wygrywasz
deposits – + 50000 wszystkich surowców
reinforce – dostajesz wsparcie (nawet podczas ataku)

EMPIRE EARTH II



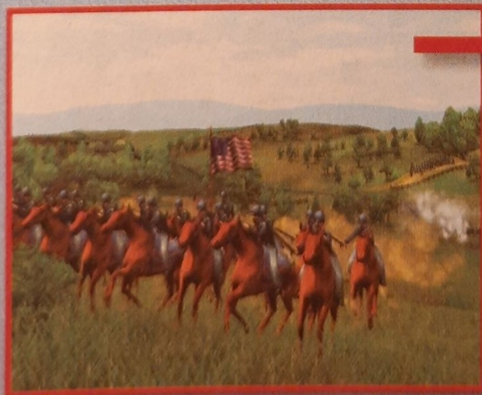


W czasie gry naciśnij Enter, aby wywołać konsolę. Następnie wpisz dowolny z poniższych kodów i ponownie naciśnij Enter:

icheat – aktywuje kody
idontcheat – wyłącza kody
loot – zwiększa dostępne zasoby o 10000
taxes – zmniejsza zasoby o 100
punish – zadaje obrażenia wybranej jednostce
win – wygrywasz dany scenariusz
toggle fog – włącza/wyłącza „mgłę wojny"
recharge me – uzupełnia energię wybranego oddziału
convert – wybrana jednostka przechodzi na stronę gracza
sea monkeys – szybkie budowanie
epoch up – przechodzisz do następnej epoki
give tech – zwiększa Tech Points o 50

Aby zobaczyć ilość wyświetlanych klatek na sekundę, podczas gry naciśnij kombinację Ctrl + Alt + Shift + F. Aby zobaczyć wersję gry, podczas gry naciśnij kombinację Ctrl + Alt + Shift + V.

AMERICAN CIVIL WAR: GETTYSBURG



Podczas rozgrywki wpisz **iamacheater**, później **catdebug**, a następnie **catedit**. Wówczas powinno pojawić się menu, gdzie można zmieniać opcje gry. Po wykonaniu tych czynności będziesz mógł skorzystac z następujących kodów

bedit – zmieniasz teren
safemouse – tryb Safe Mouse
moviecapture – tryb Movie Capture



ETHERLORDS II

Podczas gry naciśnij klawisz ~ w celu otworzenia konsoli i wpisz etherrevelation, aby aktywować tryb cheatowania. Od teraz możesz wpisywać poniższe kody:

win – wygranie misji lub bitwy
lose – przegranie misji lub bitwy
give all – dodatkowe 15 sztuk każdego surowca z wyjątkiem eteru
change health # – ustawienie poziomu energii bohatera
change mana # – ustawienie poziomu many bohatera
change enemy health # – ustawienie poziomu energii wrogiego bohatera
change enemy mana # – ustawienie poziomu many wrogiego bohatera
change enemy links # – ustawienie poziomu mana links wrogiego bohatera
change links # – ustawienie poziomu mana links bohatera
view spells – lista czarów i kody stworów
add spell [kod czaru] – dodatkowy czar
add creature [kod stwora] – dodatkowy stwór
swap – zamiana przeciwnika ze samym sobą
view_hand – wyświetlenie ręki wroga
hide_hand – ukrycie ręki wroga
open_fog – przywrócenie mgły wojny
hide_fog – usunięcie mgły wojny
player – informacje o graczu





EUROPA UNIVERSALIS: MROCZNE WIEKI

Podczas gry wciśnij klawisz F12 aby otworzyć okienko z konsolą, następnie wpisz kod i zatwierdź klawiszem Enter:

difrules – nieśmiertelność
byzantine – dyplomacja zakończona sukcesem
gold – 1000 sztuk złota
fullcontrol – możliwość kontroli wszystkich żołnierzy (po użyciu cheata difrules!!)
piety – plus 1000 do świętości
prestige – plus 1000 do prestiżu

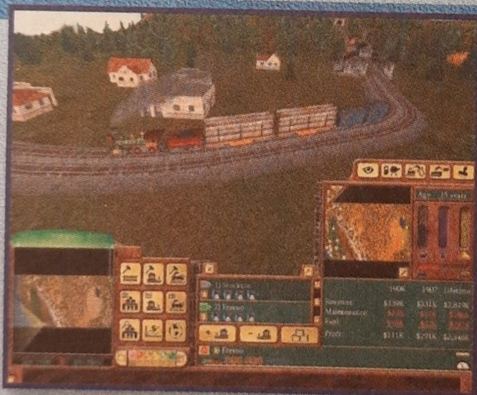
KNIGHTS & MERCHANTS: THE SHATTERED KINGDOM



W czasie gry wybierz opcję **Spichrz**, następnie wejdź w ekran przedmiotów oraz klikaj na następujące ikony (na każdej powinna pojawić się czerwona strzałka):

Drewno (rząd 1, przedmiot 3)
Żelazo (rząd 2, przedmiot 2)
Beczki wina (rząd 2, przedmiot 4)
Świnie (rząd 3, przedmiot 5)
Zbroje (rząd 4, przedmiot 5)
Miecze (rząd 5, przedmiot 2)
Halabardy (rząd 5, przedmiot 4)
Chleb (rząd 3, przedmiot 1)
Płaty skóry (rząd 4, przedmiot 1)
Topory (rząd 5, przedmiot 1)
Lance (rząd 5, przedmiot 3)
Łuki (rząd 5, przedmiot 5)

Aby otrzymać 10 sztuk każdego przedmiotu ze Spichrza, należy kliknąć na **Kusze** (rząd 6, przedmiot 10). Natomiast, aby pomyślnie ukończyć scenariusz, należy kliknąć na **Konie** (6 rząd, przedmiot 2).



RAILROAD TYCOON 3

Podczas gry niciśnij klawisz ❑ a następnie wpisz dowolny z poniższych kodów:

we have a winner – zwycięstwo
we have a winner Gold – złoty medal
we have a winner Silver – srebrny medal
we have a winner Bronze – brązowy medal
all is lost – przegrana
big dog – dodatkowe 10 milionów $
fat cat – dodatkowy 1 milion $
bailout – dodatkowe 10 milionów $ dla firmy
subsidy dodatkowy 1 milion $ dla firmy
passport – dostęp do wszystkich obszarów
go go go – podwójna prędkość pociągów
trains are in my blood – wszystkie modele pociągów
double shift – ładunek x 2
safety first – pociągi nigdy się nie wykolejają
upgrade – upgrade pociągów do modelu HST 125



MEDIEVAL CONQUEST



Podczas rozgrywki wpisz **lamacheater**, aby móc korzystać z poniższych kodów. Teraz używaj następujących kombinacji:

Ctrl + Shift + W – omijasz poziom
Ctrl + Shift + N – dostajesz więcej jednostek



CHRIS SAWYER LOCOMOTION

Kody do poszczególnych poziomów:

B. **BOOT**
C. **CHOR**
D. **DORF**
E. **ENTE**
F. **FUSS**
G. **GIFT**
H. **HAND**
I. **IGLU**
J. **JAHR**
K. **KUSS**
L. **LAND**



MONOPOLY TYCOON

Istnieje sposób na wygranie każdej aukcji, niezależnie od tego, ile gotówki zaoferujesz i jak wiele są w stane wyłożyć Twoi komputerowi przeciwnicy.

Aby osiągnąć ten cel, zaraz po złożeniu oferty na aukcji dokonaj zapisu stanu gry. Wyjdź z gry do głównego menu, po czym wczytaj wcześniejszy zapis. Okazuje się, że wszyscy komputerowi przeciwnicy, zostali wyeliminowani z uczestnictwa w aukcji.

Aby uzyskać dostęp do bonusowego scenariusza, ukończ dowolną misję, dowolnie wybraną postacią. Po obejrzeniu końcowej animacji, otrzymasz 200000000$ na zbudowanie Megapolitanu, bez udziału komputerowego przeciwnika!

LABIRYNT



Nauczycielka geografii pyta Jasia:
- Jasiu, powiedz, gdzie leży Kuba?
- W łóżku! Bo jest chory - odpowiada Jaś.

Ewolucja





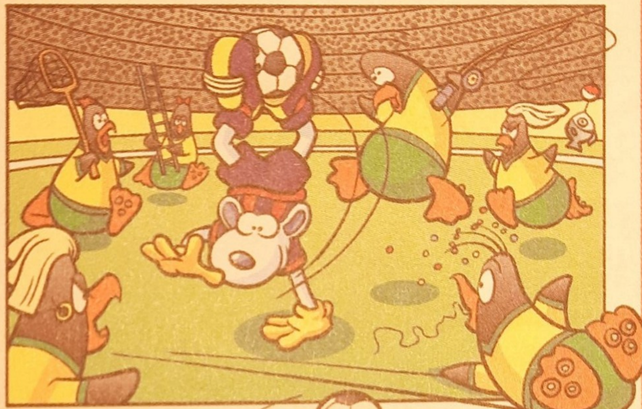


CyberMycha – Reszta Świata



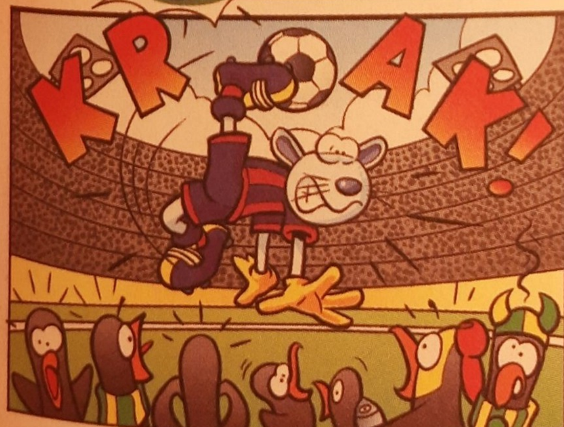


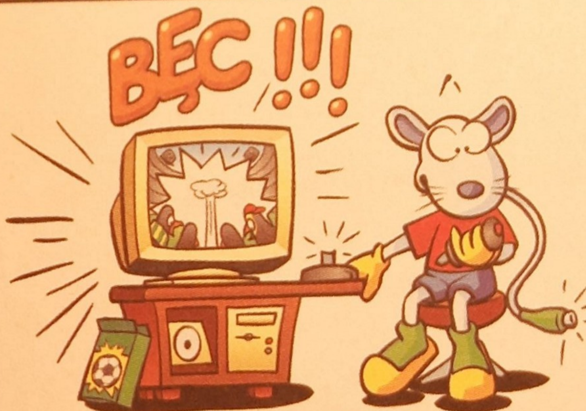




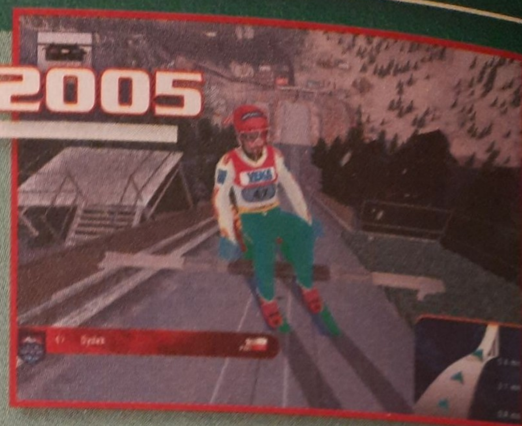








SKOKI NARCIARSKIE 2005



Poniższe kody wpisujemy w głównym menu gry:

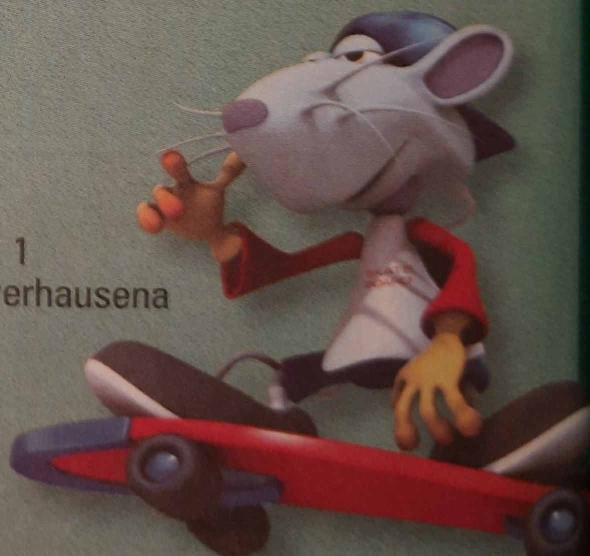
duszek – skoczek staje się przezroczysty
spadek – otrzymujemy pieniądze w spadku
rozwoj – rozwój parametrów skoczka
piersi – leczenie kontuzji

TONY HAWK'S UNDERGROUND 2: WORLD DESTRUCTION TOUR

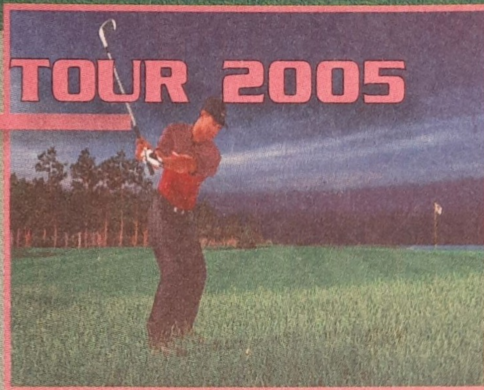


W menu Options wybierz **Cheat Codes**, a następnie wpisz dowolny z poniższych kodów:

Jadę rozjechać jakiegoś DRAPPA!



straightedge – nieskończony Rail Balance
d3struct – wybór poziomów
likepaulie – zawsze wykonujesz triki specialne
boxoffice – odblokowuje wszystkie filmiki
oldskool – odblokowuje Natasa Kaupasa z THPS 1
Enter sellout – odblokowuje postać Nigela Beaverhausena
4–wheeler – odblokowuje Paulie
aprilsman – odblokowuje Phila Margera
costars – odblokowuje jeszcze kilka postaci



TIGER WOODS PGA TOUR 2005

W ekranie haseł wpisz jeden z poniższych kodów, pamiętając o wielkości liter:

NIGHTGOLFER – wszystkie zdolności
TIGERMOBILE – wszystkie akcesoria
THEWORLDISYOURS – wszystkie pola
THEGIANTOYSTER – pola i zawodnicy
THEKING – dostępny Arnold Palmer
GOLDENBEAR– dostępny Jack Nicklaus
SOSWEET – dostępna Adriana „Sugar" Dolce
NICESOCKS – dostępny Alastair „Captain" McFadden
TEMPTING – dostępny Aphrodite Papadapolus
PUREGOLF lub THEHAWK – dostępny Ben Hogan
THEBEEHIVE – dostępny Bev „Boomer" Bouchier
TOOTALL – dostępny Billy „Bear" Hightower
INTHEFAMILY – dostępny Bunjiro „Bud" Tanaka
LANDOWNER – dostępny Ceasar „The Emperor" Rosado
DDDouglas – dostępny Dion „Double D" Douglas
BLACKKNIGHT – odblokowuje Gary Player
GREENCOLLAR – dostępny Hunter „Steelhead" Elmore
SIXSHOOTER– dostępny Jeb „Shooter" McGraw
ENGLISHPUNK – dostępna Kendra „Spike" Lovette
DOUBLER – dostępny Raquel „Rocky" Rockers
REGGIE – dostępny Reginald „Reg" Withers
THEMAGICIAN – dostępny Steve Ballesteros
NEWLEGEND – „niedzielna" odmiana Tiger Woodsa
RICHGIRL – dostępna Tiffany „Tiff" Williams
THETENNESSEKID – dostępny Justin „The Hustler" Timberlake

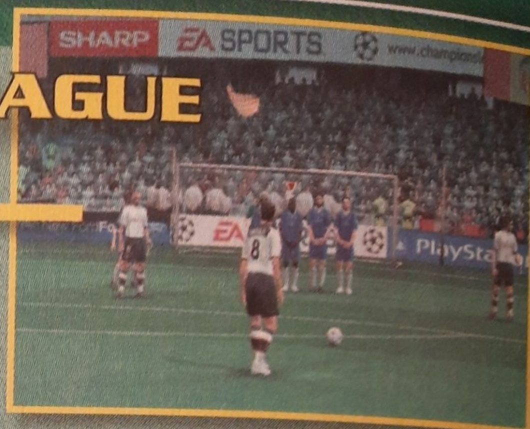


Wpisanie poniższych kodów, umożliwi odblokowanie firmowych akcesoriów:
(TIGERMOBILE – wszystkie akcesoria zabezpieczone hasłem)

cDsa2fgY– akcesoria TAG
R453DrTe – akcesoria PING
YJHk342B – akcesoria NIKE
CL45etUB – akcesoria CLEVELAND
cgTR78qw – akcesoria CALLOWAY

kjnMR3qv– akcesoria ODYSSEY
BRi3498Z – akcesoria PRECEPT
FDGH597i – akcesoria MAXFLI
91treSTR – akcesoria ADIDAS
TS345329 – akcesoria TStage

UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2004-2005



Zdobycie odpowiedniej ilości punktów w trybie Season, umożliwia odblokowanie:

1,960,000 – piłka Adidas Roteiro
1,050,000 – stadion Ataturk
70,000 – tryb piłki plażowej
420,000 – sędzia gorzej widzi
840,000 – widok FPP
140,000 – piłka Classic
210,000 – Kit Pack 1
560,000 – Kit Pack 2
980,000 – Kit Pack 3
1,400,000 – Kit Pack 4
1,540,000 – Kit Pack 5
630,000 – niewidzialne ściany
280,000 – Create Player Level 1
700,000 – Create Player Level 2
490,000 – pomarańczowa piłka
1,470,000 – piłka Puma Cellerator
1,750,000 – piłka Scotland Mitre
1,680,000 – tryb turbo
1,820,000 – piłka Umbro Digital X
1,120,000 – piłka Bowling



F.A. PREMIER LEAGUE MANAGER 2002

Otwórz w notatniku plik z zapisem gry, znajdź linijkę: E296F0 i zmień ją na 0000008074D2CA41. W ten sposób otrzymasz $900,000,000.

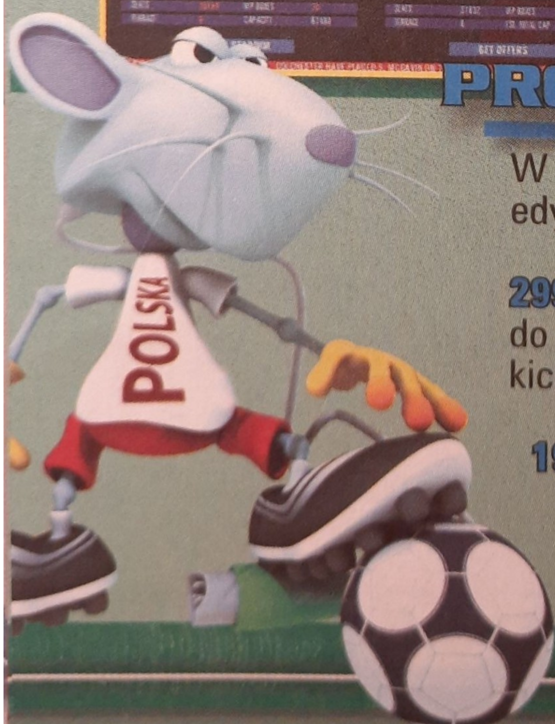
PRO EVOLUTION SOCCER 3

W menu głównym przejdź do trybu edycji, a następnie edytuj zawodnika. Jako numer wpisz:

2999 – dodaje 5 pkt. do statystyk wszystkich zawodników

1999 – zmniejsza o 5 pkt. statystyki wszyskich zawodników







MYSZTRZOSTWA ŚWIATA W OBERSTDORFIE



wiatr – zmiana kierunku wiatru; wiatr wieje z maksymalną siłą w twarz, najkorzystniej dla skoczka (kod należy wpisać przed wybiciem z progu);

bonusy – bonus na zjeździe przed progiem skoczni oraz na dole skoczni

rakiety – przy nogach skoczka pojawiają się rakiety odrzutowe, pozwalające na oddanie dłuższego skoku (kod wpisujemy przed wybiciem z progu)

megafon – skoczek wyjmuje zza pleców megafon i wydaje zaskakujące i śmieszne odgłosy (kod wpisujemy, gdy postać siedzi na belce startowej)

glowa – głowa skoczka rośnie do nienaturalnych rozmiarów
tekstura – zmienia „skórę" postaci
mgla – gdy mgły nie ma, wpisanie kodu po raz pierwszy wywołuje zieloną mgłę. Wpisanie kodu po raz drugi spowoduje jej zniknięcie

lodowka – kod wpisany w menu głównym odblokowuje możliwość gry w trybie **CyberPuchar**, natomiast wpisany na ekranie **Wybór skoczni** odblokowuje skoki na skoczni w lodówce

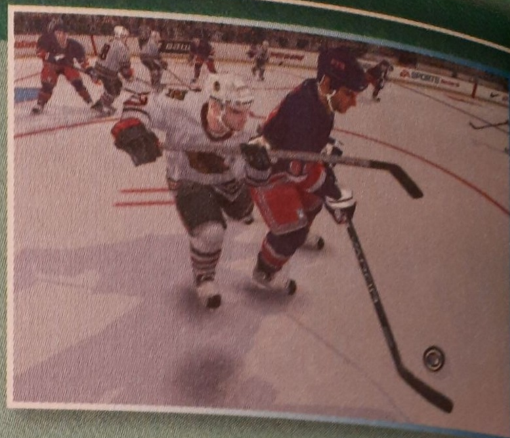
druzyna – wpisany w menu głównym odblokowuje tryb **Skoki drużynowe**

nobonus – blokuje pojawianie się bonusów podczas właśnie trwającej rozgrywki

kasacja – wpisany go na ekranie Tabela rekordów zeruje wyniki w tabeli



NHL 2005



Aby zagrać historycznymi postaciami **Alient Ant Farm**, użyj jednego z niżej podanych imion, jako imienia swojego gracza:

Terence Corso
Mike Cosgrove
Dryden Mitchell
Tye Zamora

Aby zagrać historycznymi postaciami **Gob**, użyj jednego z niżej podanych imion, jako imienia swojego gracza:

Theo Gobzinakis
Gabe Metal
Tom Whacker
Pat Wolfman
Craig Would
Gob Stomper



NBA LIVE 2005

Aby otrzymać wybrany gadżet, musisz wpisać w menu jeden z poniższych kodów:

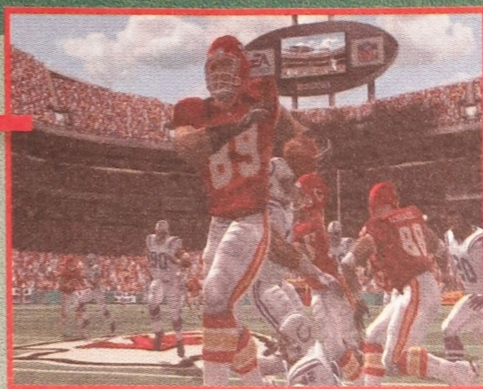
1KENZ023XZ – buty Zoom LeBron II
YISS55CZ0E – 50000 punktów Dynasty
PRYI234N0B – Hardwood Classics
FHM389HU80 – wszystkie buty
1NVDR89ER2 – wszystkie gadżety drużynowe

NBA LIVE 2004

W opcji My NBA Live wpisz poniższe kody:

87843H5F9P – otrzymujesz 15000 punktów NBA (sklep)
POUY985GY5 – odblokowuje wszystkie modele obuwia
725JKUPLMM – wszystkie stroje typu Harwood Classic
ERT9976KJ3 – dostępny jest cały sprzęt NBA
YREY5625WQ – dostępne są wszystkie artykuły dla drużyny

MADDEN NFL 06



Z menu głównego wybierz opcję **My Madden**, później **Madden Cards** i wejdź do **Madden Codes**, aby wpisać dowolny z poniższych kodów:

555128 – wszystkie stadiony odblokowane
614897 – klasyczne drużyny
Z28X8K – przeciwnik musi zdobyć 3 przyłożenia, aby komputer zaliczył mu pierwsze
P66C4L – przeciwnik musi zdobyć 5 przyłożeń, aby komputer zaliczył mu pierwsze
W18R6P – Hands Of Stone (wypuszczanie każdej piłki)
R18C5K – Hands Of Glue (superchwyt)
M89S8G – dodatkowe punkty przy niektórych zagraniach
I76X3T – nieograniczony zasięg kopacza
B61A8M – nieograniczony zasięg podawania
J33I8F – +75% do defensywy

RUGBY 2004



Aby uzyskać dostęp do historycznych meczów, ukończ grę na wszystkich trzech poziomach trudności w trybie **CHALLENGE.**

PRO CYCLING MANAGER



Aby poniższe kody zadziałały, należy wpisywać je w polu nazwiska tworzonego zawodnika:

freire – 10 dodatkowych punktów do wszystkich statystyk menagera
simulateisnotrace – za każdym razem wygrywasz wszystkie, symulowane wyścigi

LIGA POLSKA MANAGER 2005



Aby uruchomić kody, należy:

1. W głównym oknie nacisnąć literę M pod piłką.
2. W wyświetlonym oknie należy wpisać kod:

FULL KASY – zwiększa budżet o 50 mln. złotych (ten kod można wprowadzić tylko raz!)
POWER FACTOR x – x to mnożnik siły piłkarzy. Wybierz cyfrę od 1 do 4
PUNKTY xx – gdzie xx to liczba punktów, maksymalnie 99
ZAWODNIK \'Imię i nazwisko\' – w tym nawiasie należy wpisać imię i nazwisko zawodnika, którego chielibyśmy mieć, a komputer przeniesie podanego zawodnika do naszej drużyny
ZAGRANICZNI xx – gdzie xx to limit obcokrajowców występujących w spotkaniu
WYLECZ – leczy wszystkich piłkarzy z kontuzjami
TRENER \'Imię i Nazwisko\' x – przesuwa podanego trenera do naszego klubu, a \'x\' to jego umiejętności (w przedziale 1–5)
SPONSOR – generuje ofertę od sponsora
KONTUZJE x – włącza lub wyłącza kontuzje na meczach (x to wartość TAK lub NIE)
KOMPRESUJ x – włącza lub wyłącza kompresjowanie zapisów stanów gier (x to wartość TAK lub NIE)

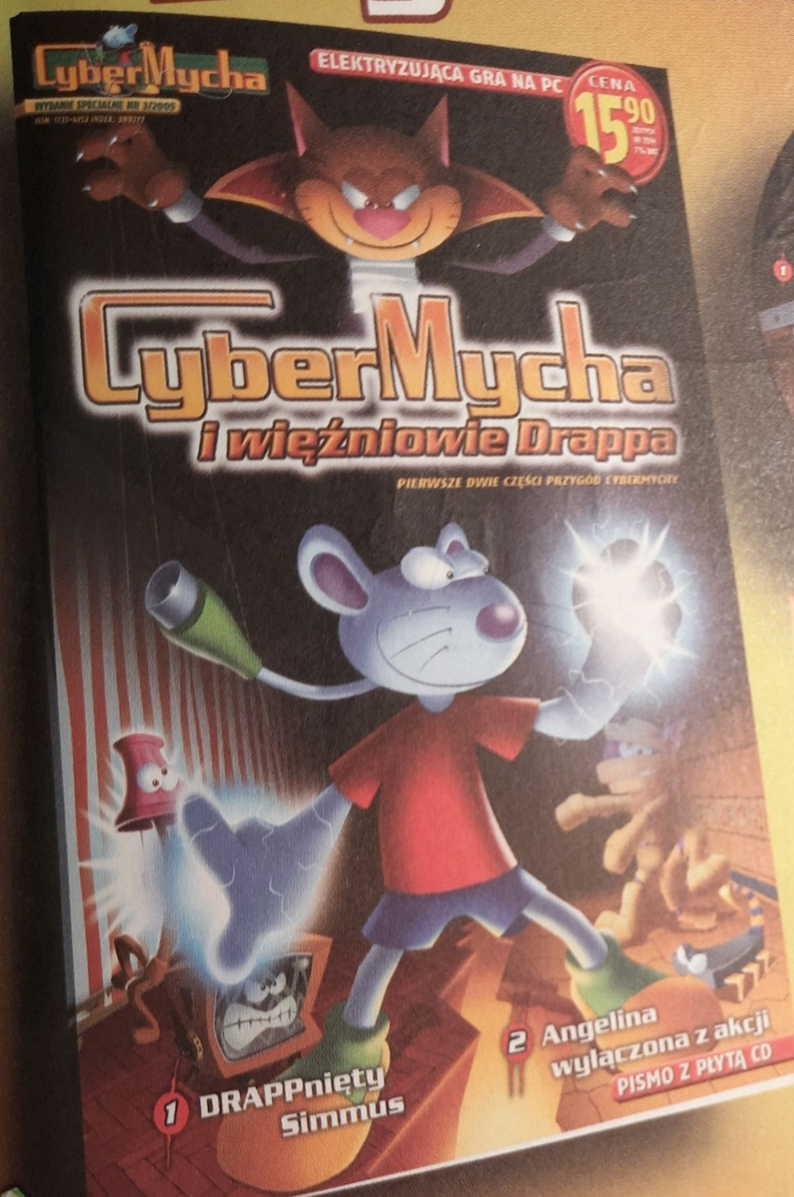
FIFA 2004



Kiedy grasz mecz, wpisz:

sendolivesecruty – akcja sam na sam z bramkarzem
sendorickofbuddyi – prowadzenie 3-0
sendorfulldarkesiks – ułatwienie w trybie profesionalnym (poziom trudności jak w trybie amatorskim)

Uratuj gry z CyberMychą!







Uratuj Simmusa i krainę gier symulacyjnych



Pomóż Angelinie i ocal gry przygodowe

- dwa światy, 22 poziomy
- bonusy do odkrycia
- strasznie zabawni wrogowie



SIMMUS



ANGELINA



G-TEA



ETRISS



CRAFT



KOMBOZ



QUESTA



FRAG

JUŻ W KIOSKACH

POŁĄCZ PUNKTY



Przychodzi Michałek do domu w czerwcu i mówi do taty:
- Tata, przedłużyli mi kontrakt z szóstą klasą na najbliższe 12 miesięcy.

Zima. Dwa jelenie stoją na paśniku i żują ospale siano nałożone tu przez gajowego. W pewnej chwili jeden z jeleni mówi:
- Chciałbym, żeby już była wiosna.
- Tak ci mróz doskwiera?
- Nie, tylko już mi obrzydło to stołówkowe jedzenie!

Multimedalista?

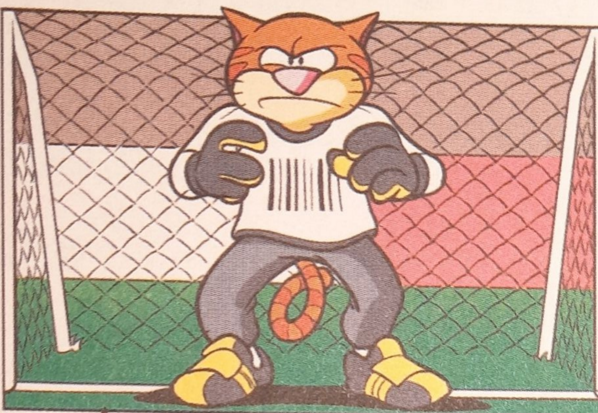




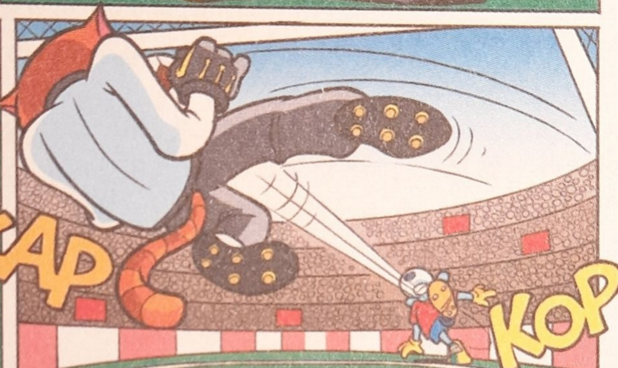


Dopóki piłka w grze

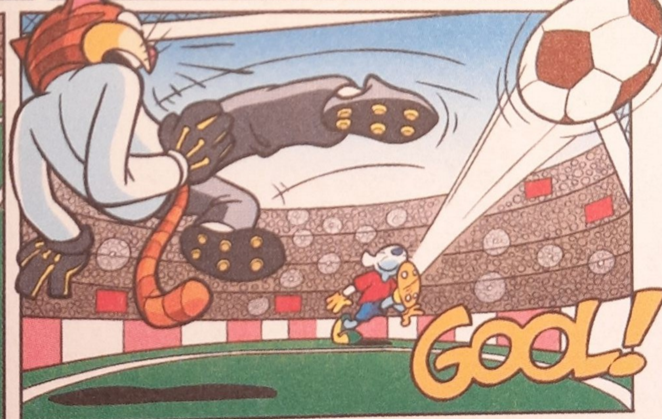




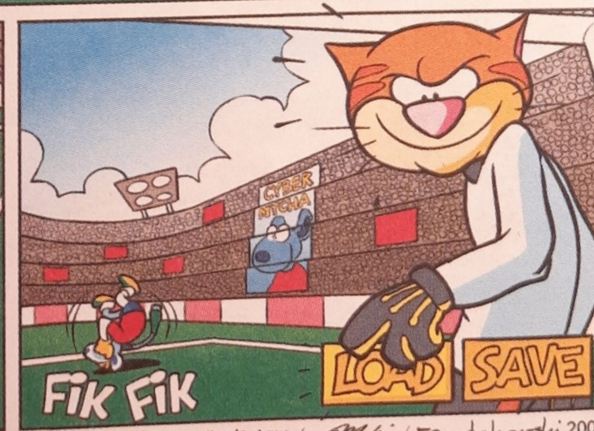




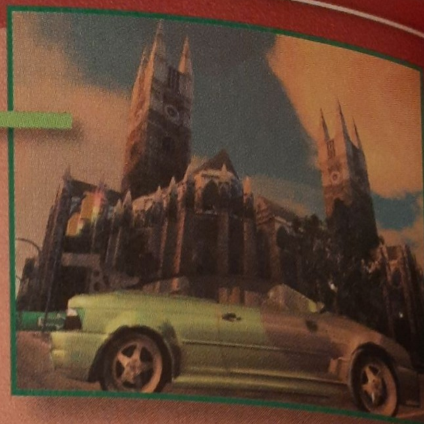








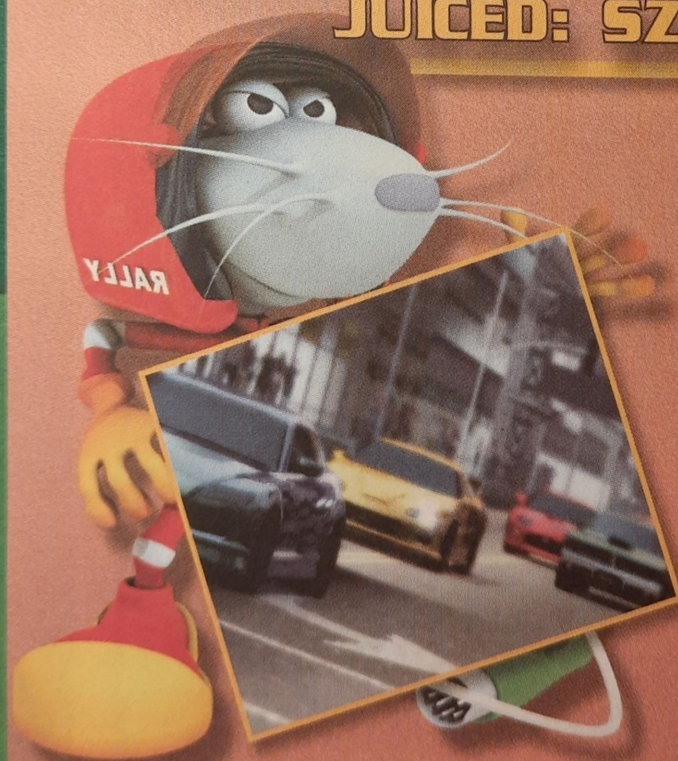
NEED FOR SPEED: UNDERGROUND 2



Wpisz jeden z poniższych kodów ogólnych na ekranie początkowym (tuż przed ładowaniem profilu gracza):
needperformance1 – odblokowuje części do tuningu mechanicznego (poziom 1)
needperformance2 – odblokowuje części do tuningu mechanicznego (poziom 2)
gimmevisual1 – odblokowuje akcesoria do tuningu optycznego (poziom 1)
gimmevisual2 – odblokowuje akcesoria do tuningu optycznego (poziom 2)

Aby odblokować samochody od sponsorów, wpisz jeden z poniższych kodów na ekranie początkowym (zmiany pojazdów wykonujemy w opcji All Cars/Sponsor Cars):
opendoors – The Doors GTO
gimmechingy – Chingy Navigator
tunejapantuning – Japan Tuning G35
shinestreetbright – Shine Street Lexus IS 300
wannacapone – Capone H2
wantmyd3 – D3 Eclipse
davidchoeart – David Choe Corolla

JUICED: SZYBCY I GNIEWNI



Wybierz z menu gry opcję **cheat**, po czym wpisz kody:

PINT – wszystkie samochody z trybu arcade i kilka tras developera
CASH – dodatkowa kasa
RESP – szacunek
CARS – wszystkie samochody
CREW – cała załoga
CHAR – tryb character test
WIN. – wygrywasz wszystkie wyścigi
ALL. – aktywuje wszystkie kody



MALUCH RACER 2

Kod na wszystkie samochody i trasy do gry Maluch Racer 2 brzmi **grynio**.

Trzeba go każdorazowo wpisać w menu głównym po każdym przejechaniu jakiejkolwiek trasy.



STREET RACING SYNDICATE



W menu głównym gry, naciśnij strzałki: ↑↓←→. Następnie na wyświetlonym ekranie wpisz poniższe kody:

LETMEGO – ostrzeżenie zamiast mandatu
FIXITUP – darmowe naprawy samochodu
GORETRO – Pac–Man Vinyl
RENESIS – odblokowuje Mazda RX–8 w arcade
SICKJDB – odblokowuje Subaru S202 STi
IGOTGST – odblokowuje 1999 Mitsubishi Eclipse GS–T w trybie arcade
SICKJZA – odblokowuje 1996 Toyota Supra RZ w trybie arcade

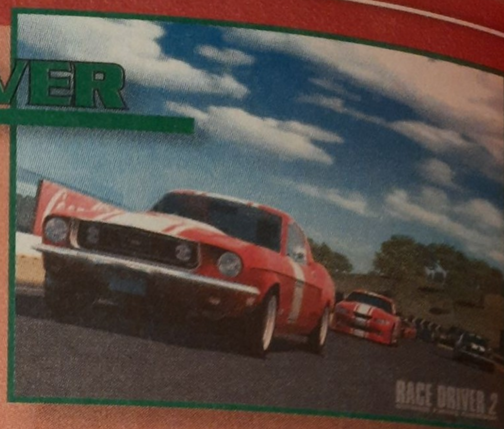
MALUCH RACER



BOLEK oraz **PUDEL** – wpisywane w menu odblokowuje wszystkie samochody i trasy!

Aby powrócić do stanu pierwotnego, należy przeinstalować grę.

TOCA RACE DRIVER



Wpisz w bonusowym menu:

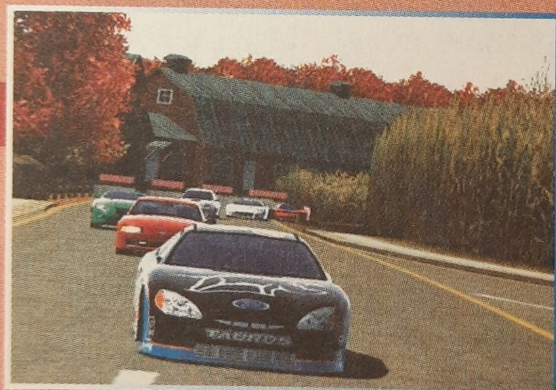
DAMAGE – większe uszkodzenia
SIM – bardziej realistyczne kierowanie pojazdem
CREDITS – autorzy



MTX: MOTOTRAX

W menu głównym wybierz **options**, a następnie **cheats**. Teraz możesz wpisać:

JIH345 – bardzo duże przyśpieszenie
8665745 – startujesz jako Slipknot Maggo
23F7IC5 – odblokowanie Slipknot FMV



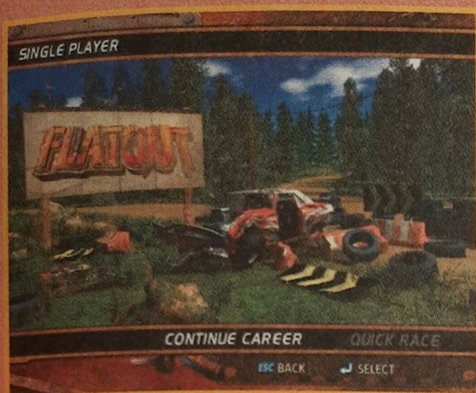
FORD RACING 3

Rozpoczynając nową karierę, nazwij swojego zawodnika: **GIMMEGIMME**. Teraz masz dostępne wszystkie auta w grze. Kod działa tylko w trybie gry: kariera.





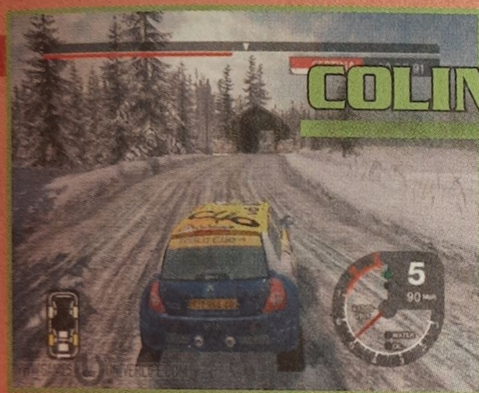
FLATOUT



Aby otrzymać dodatkowe pieniądze, na początku gry musisz stworzyć profil o nazwie: **GIVECASH**

Aby uzyskać dostęp do wszystkich samochodów i tras, na początku gry musisz stworzyć profil o nazwie: **GIVEALL**

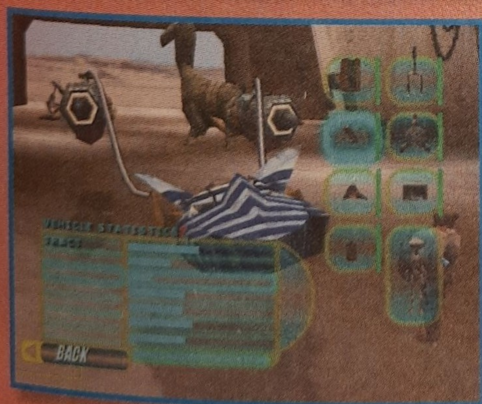
Wpisz jako nazwę swojego profilu **RAGDOLL**, a przycisk zmiany biegu uruchomi katapultę.



COLIN MCRAE RALLY 2005

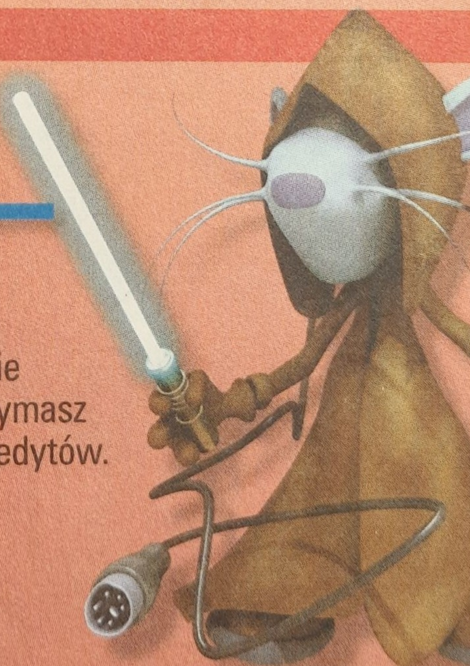
Aby uruchomić kody bez wchodzenia do gry, otwórz wcześniej stan gry. Znajduje się on w przykładowym folderze c:\Colin2005\SG\. Otwórz go za pomocą edytora tekstu, np. Notatnika. Znajdź w pliku punkt 13. i zmaż przy nim zapis „FF FF". Teraz przejdź do punktu 10. i 16. i usuń przy nich zapis „FF FF". Zapisz ten plik. Wszystkie tory od tej chwili ulegają odwróceniu. UWAGA! Zrób kopię zapasową pliku przed zmianami.

STAR WARS EPISODE I: RACER



W trakcie kupowania części do Poda, naciśnij jednocześnie Shift + F4 + 4, a otrzymasz dodatkowe 1000 kredytów.

Uwaga! Sztuczka działa tylko pięć razy!



Znajdź różnice między obrazkami





Dyrektor szkoły przechodzi korytarzem obok klasy, z której słychać straszny wrzask. Wpada, łapie za rękaw najgłośniej wrzeszczącego, wyciąga go na korytarz i stawia w kącie. Po chwili z klasy wychodzi kolejnych trzech młodzianów, którzy pytają:
- Czy możemy już iść do domu?
- A z jakiej racji?
- No... przecież skoro nasz nowy pan od matematyki stoi w kącie, to chyba lekcji nie będzie, prawda?

Na przerwie Jaś podchodzi do nauczyciela:
- Ja nie chcę pana straszyć, ale mój tata powiedział, że jeśli dalej będę przynosił uwagi w dzienniczku, to ktoś dostanie w skórę!

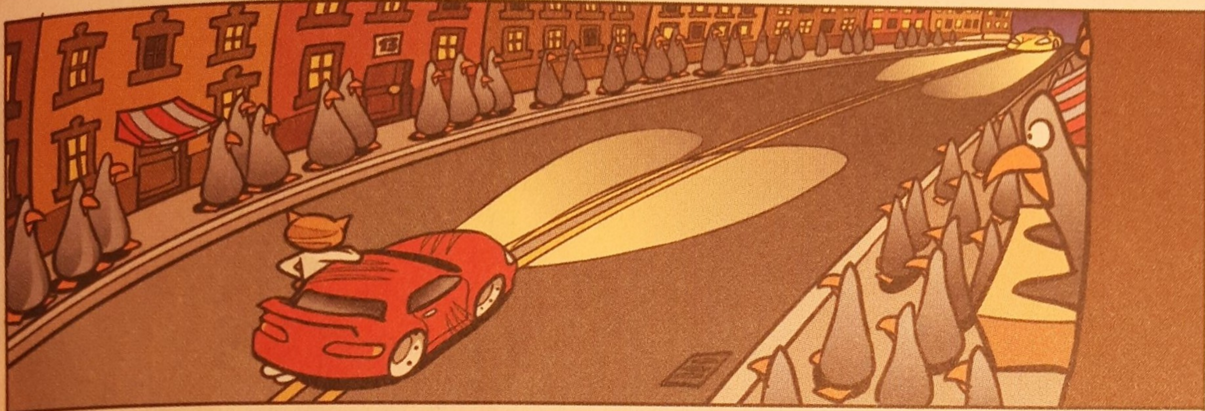


Mistrz kuchni ucieka

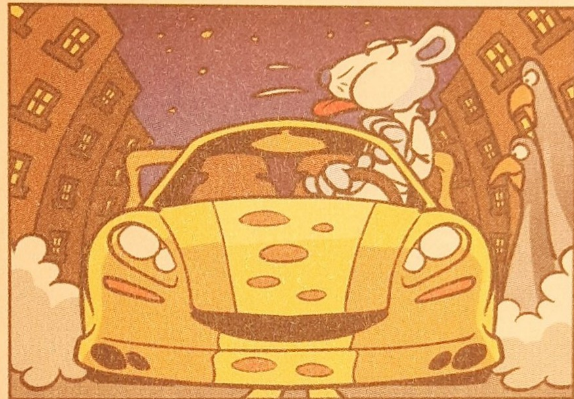


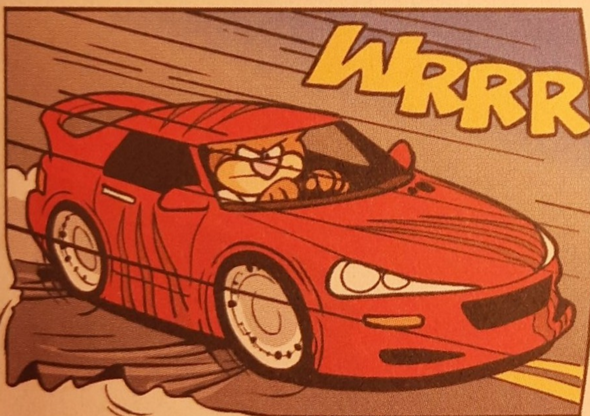


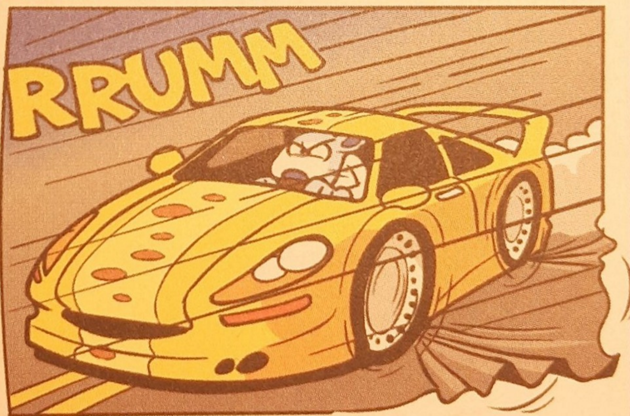
Za szybcy na wściekłość



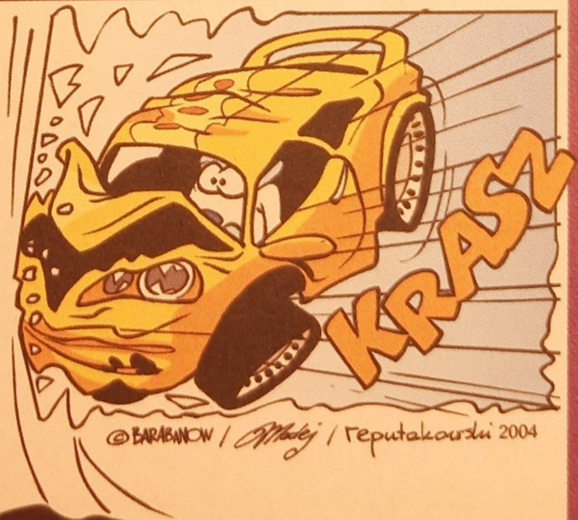




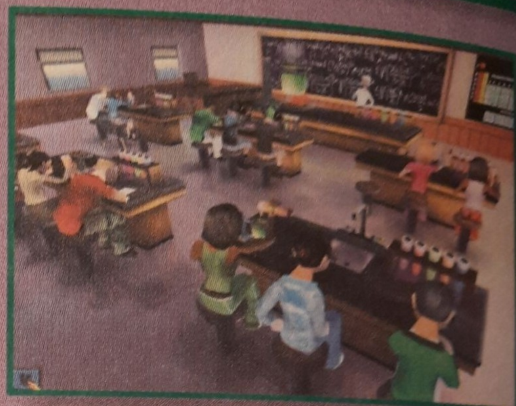








THE SIMS 2: NOCNE ŻYCIE



Podczas gry naciśnij jednocześnie Ctrl + Shift + C, aby wywołać konsolę. Następnie wpisz jeden z poniższych kodów (rozmiar liter jest ważny!):

agesimscheat on/off – dodaje opcję ustalania wieku
aspirationLevel 0–5 – ustawiasz poziom aspiracji (0 oznacza najmniejszy)
aspirationPoints # – dodaje # punktów aspiracji
lockAspiration on/off – utrzymuje punkty aspiracji na odpowiednim poziomie
maxMotives – wszystkie potrzeby na maksimum
kaChing – dostajesz 1000 pieniędzy
motherLode– dostajesz 5000 pieniędzy
aging on/off – aktywuje/wyłącza starzenie się
familyfunds nazwisko 100000 – dostajesz 100000 pieniędzy (za nazwisko wpisujemy faktyczne nazwisko Sima)

SKATEBOARD PARK TYCOON 2004: BACK IN USA



Podczas gry wpisz:

iamacheater – uruchamia cheaty
catdebug – włącza tryb debugowania

Ctrl + M – dodaje 10000 dolarów
Alt + Z – pojawiają się dodatkowi skaterzy
Alt + C – bonus, praktyka i skaterzy



THE SIMS 2

W czasie gry naciśnij Ctrl + Shift + C, aby wywołać okno konsoli. Teraz wpisz jeden z poniższych kodów, uważając na rozmiar liter:

Kaching – dostajesz 1000 pieniędzy
slowMotion # – ustaw szybkość gry (za # wpisz cyfrę z przedziału 0–8)
aging –on – aktywuje starzenie się
help [nazwa kodu] – wyświetla informacje na temat danego kodu
aging –off – wyłącza starzenie się
moveObjects on – aktywuje możliwość ruszania przedmiotów
moveObjects off – wyłącza możliwość ruszania przedmiotów
autoPatch –on – aktywuje AutoUpdate
autoPatch –off – wyłącza AutoUpdate
expand – rozszerza okno konsoli
help – widzisz listę kodów z gry
aging –off – wyłącza starzenie się
exit – zamyka okno konsoli



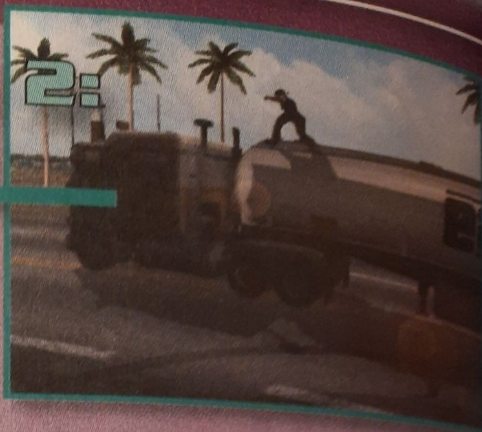
THE SIMS 2: NA STUDIACH

motherlode – 50000 pieniędzy
help – lista wszystkich dostępnych kodów
intprop censorgridsize 0 – brak cenzury
intProp maxNumOfVisitingSims 8 – można zapraszać studentów z uczelni na imprezki



FIRE CAPTAIN: OGNISTY PODMUCH

Podczas gry wciskamy klawisze: Ctrl + Shift + ~, po czym w pojawiające okno wpisujemy **UNLOCK**. Wciskamy Enter i od tej chwili odblokowany jest dostęp do wszystkich misji.



BIG MUTHA TRUCKERS 2: TRUCK ME HARDER

W menu głównym wejdź do opcji Trail By Trucking, wciśnij Y i wpisz:

NODAMAGE – god mode
MISSIONS – odblokowuje wszystkie misje
CASH – dostajesz 115000 dolarów
GALLERY – odblokowuje wszystkie obrazki
BRIDGE – otwiera wszystkie mosty
PJ – zapłata dla sędziego
BIKERS – więcej motocyklistów
COPS – więcej policji
NOCOPS – brak policji



AIR STRIKE 3D OPERATION W.A.T.

Podczas gry wpisz dowolny z poniższych kodów, a następnie zatwierdź go klawiszem Shift. Kody można również wpisywać po spauzowaniu gry.

iwannabe – god mode
launchmenow – rakiety
iamstronger – powerupy
messwiththebest – następna misja
dieliketherest – game over
endisnear – 9 żyć
armorychamer – bronie





Po użyciu kodów nie będziesz mógł wysłać swojego wyniku do statystyk online!



18 WHEEL OF STEEL PEDAL TO THE METAL

Aby kody zaczęły działać, w pierwszej kolejności trzeba uruchomić ukrytą w programie konsolę. W folderze, w którym zainstalowana jest gra, otwórz za pomocą notatnika plik config.cfg.

Znajdź w nim linijkę: uset g_console „0”
i zmień ją na: uset g_console „1”

Następnie zapisz zmiany i uruchom program. Teraz podczas zabawy naciśnij klawisz tyldy ~. Otworzy się wówczas okno konsoli, w którym możesz wpisać poniższe kody:

cheat all – odblokowuje wszystkich kierowców, dealerów i przyznaje 600000
cheat money – dostajesz 100000
cheat drivers – odblokowuje wszystkich wolnych kierowców
cheat dealers – odblokowuje wszystkich dealerów ciężarówek
cheat star – poziom prestiżu rośnie o 10 stopni

EMERGENCY 3

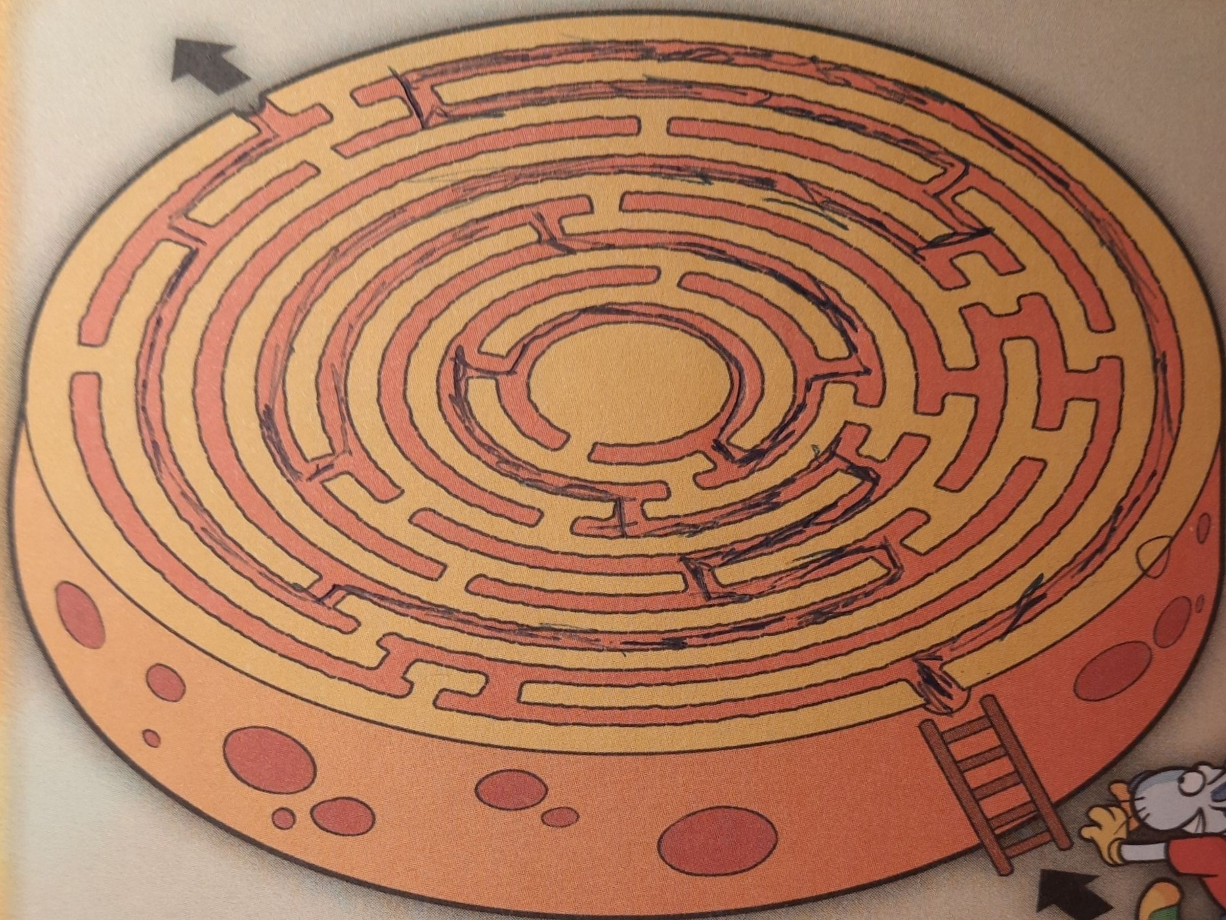


Na ekranie rozgrywki wpisz hocus. Od teraz działają skróty:

Ctrl + Shift + F11 – pieniądze
Ctrl + Shift + F7 – wygrywasz misję
Ctrl + Shift + F8 – przegrywasz misję
Ctrl + Shift + F10 – wszystkie misje
Ctrl + Shift + F10 – wszystkie medale



LABIRYNT



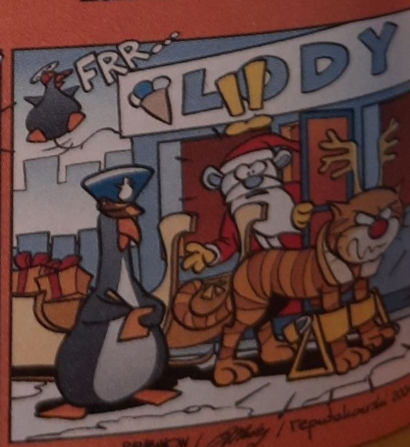




Zablokowane Święta







Młot Bojowy +5



SPIDER-MAN THE MOVIE



Aby urozmaicić sobie grę, wciśnij w menu **SPECIALS**, a następnie wpisz:

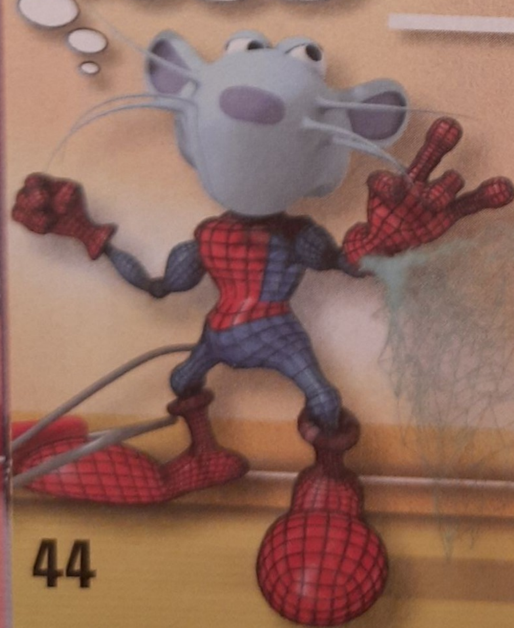
IMIARMAS – wybór poziomu
SERUM – grasz jako naukowiec
REALHERO – grasz jako policjant
CAPTAINSTACEY – grasz jako kapitan Stacey
SPIDERBYTE – mały Spider-Man
UNDERTHEMASK – perspektywa osoby pierwszej
JOELSPEANUTS – wrogowię będą mieli duże głowy
ROMITAS – pomijanie levelu
DODGETHIS – „matrixowe" ujęcia walki
GOESTOYOURHEAD – duża głowa i stopy Spider-Mana

SPIDER-MAN 2: THE GAME

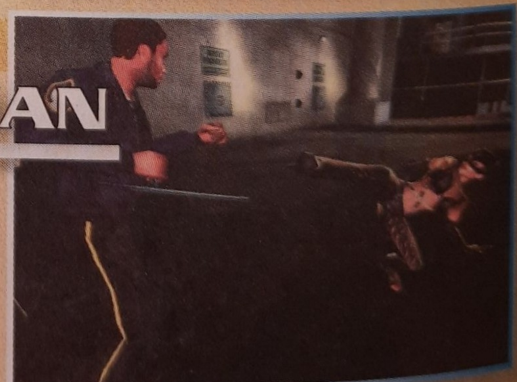


Ukończ grę, po czym rozpocznij rozgrywkę od nowa, używając imienia **FLUWDEAR**.

Od tego momentu masz dostęp do swobodnego wyboru wszystkich poziomów.



CATWOMAN



Jeżeli chcesz mieć dostęp do wszystkich ukrytych w grze galerii oraz unikatowych zmian w komiksie, w miejsce domyślnego kodu wpisz liczbę **+1940 +**.



WORMS 3D

Aby uzyskać ukryte bronie:

Earthquake (trzęsienie ziemi) – ukończ wszystkie wyzwania: **jet pack**
Mad Cows (szalona krowa) – ukończ ze złotym medalem wszystkie wyzwania: **shotgun**
Nuclear Bomb (bomba atomowa) – ukończ ze złotym medalem wszystkie wyzwania: **deathmatch**
Super Sheep (super owca) – ukończ ze złotym medalem wszystkie wyzwania: **super sheep**
Banana Bomb – ukończ wszystkie wyzwania: **shotgun**



AQUA DIGGER 3D

Kody do poziomów:

05 – **baracuda**
10 – **tzunamii**
15 – **abyssall**
20 – **seashell**
25 – **ninewave**
30 – **oystrezz**
35 – **seashore**
40 – **bluepond**
45 – **champion**

NANOSAUR II HATCHLING

Jeśli macie kłopoty ze znalezieniem wszystkich jaj na danym poziomie gry, możecie skorzystać ze specjalnych map. Widoczne na nich kropki wskazują lokalizację jaj. Mapy można wywołać kodami (pod screenem).

Wybór poziomu gry: w menu głównym, podczas wyboru gry trzymaj wciśnięty klawisz ☐. Dzięki temu uzyskasz dostęp do okna wyboru poziomów. Możesz teraz zdecydować, od którego levelu rozpoczniesz rozgrywkę.

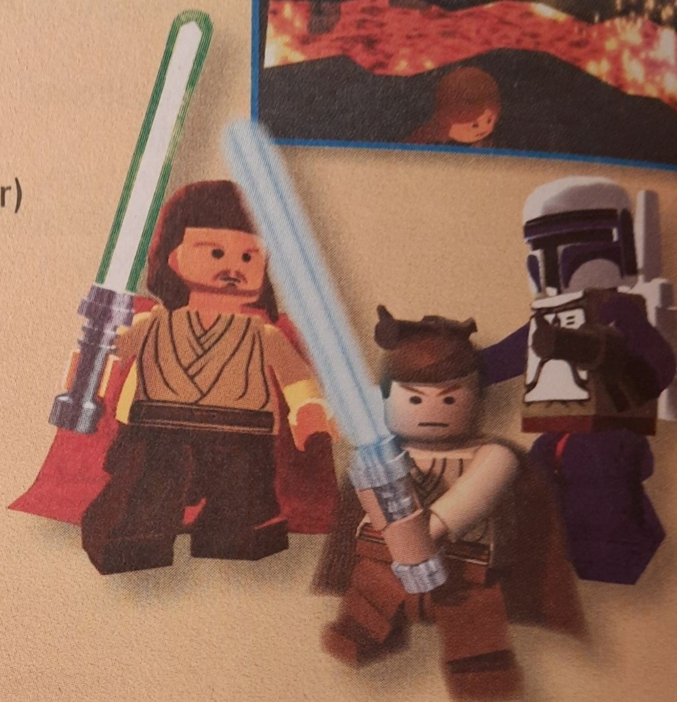


LEVEL 1 EGG MAP
LEVEL 2 EGG MAP
LEVEL 3 EGG MAP

LEGO STAR WARS



Wejdź do **Dexter's Dinner** (Restauracja Dextera), później **Codes**, a następnie wpisz jeden z poniższych kodów:



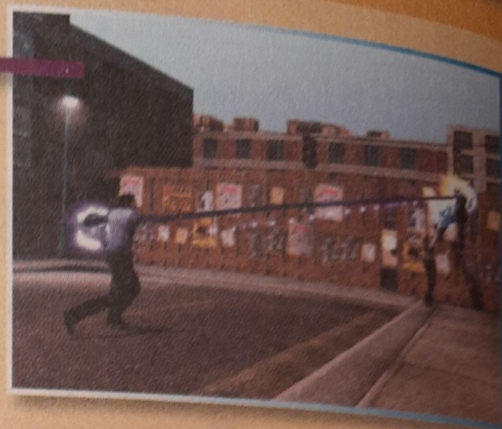
4PR28U – nieśmiertelność
987UYR – Battle Droid
EN11K5 – Battle Droid (Commander)
LK42U6 – Battle Droid (Geonosis)
KF999A – Battle Droid (Security)
IG72X4 – Big Blasters
LA811Y – Boba Fett
SHRUB1 – Brushes
L449HD – Classic Blasters
F8B4L6 – Clone
ER33JN – Clone Ep III
BHU72T – Clone Ep III, Pilot
N3T6P8 – Clone Ep III, Swamp
RS6E25 – Clone Ep III, Walker
14PGMN – Count Dooku
H35TUX – Darth Maul
A32CAM – Darth Sidious
VR832U – Disguised Clone
DH382U – Droideka
PUCEAT – Tea cups
L54YUK – Rebel Trooper
PP43JX – Royal Guard
EUW862 – Shaak Ti
MS999Q – Silhouettes
NR37W1 – Silly Blasters
SF321Y – General Grievous
19D7NB – Geonosian
U63B2A – Gonk Droid
ZTY392 – Grievous' Bodyguard
PL47NH – Jango Fett
DP55MV – Ki–Adi Mundi
CBR954 – Kit Fisto
A725X4 – Luminara
MS952L – Mace Windu – Ep III
LD116B – Minikit detector
RP924W – Moustaches
92UJ7D – Padme
R840JU – PK Droid
BEQ82H – Princess Leia
YD77GC – Purple
XZNR21 – Super Battle Droid



Zapalony gracz



FANTASTIC 4



Aby odblokować dodatkowe areny, znajdź poniższą ilość sekretów F4:

Guard Granny Level – 31
Survival Killing Stage 2: Barge – 2
Survival Killing Stage 3: Underground Arena – 4
Survival Killing Stage 4: Tikal Arena – 7
Survival Killing Stage 5: Horus Arena – 20
Survival Killing Stage 6: Elevator Arena – 25
Survival Killing Stage 7: SHIELD Arena – 28

RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC

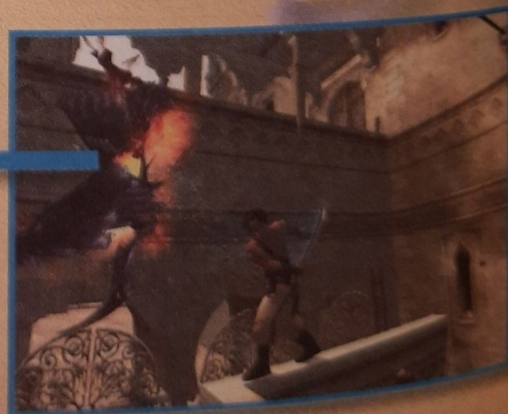


W trakcie gry wpisujemy:

kletto – super moc Raymana
kowot – wszystkie plansze
lopdet – wszystkie moce Leptysa
bil – szybciej biegasz
hoodlum – jesteś mrolumem

Dodatkowa energia: zbierz 6 z 60 klatek.

PRINCE OF PERSIA: PIASKI CZASU



Aby odblokować „**Prince Of Persia Room**": rozpoczynamy nową grę, kiedy znajdziemy się na balkonie obok pokoju Faraha, przytrzymujemy X i wciskamy space, lewy klawisz myszy, E, C, E, space, lewy klawisz myszy, C.



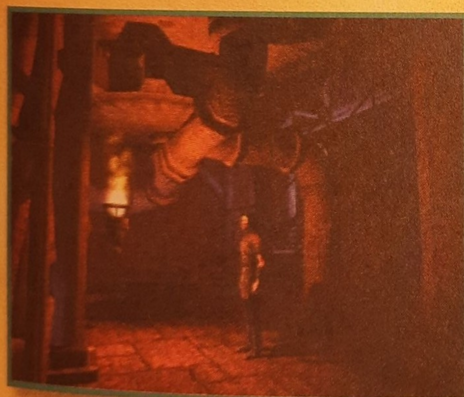
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

Uruchom grę jak zwykle, przejdź do menu **Options** a następnie do sekcji **Password** i wpisz dowolny z następujących kodów:

MDMSL – nieograniczona ilość wybuchających Shurikenów dla Michelangelo
SRRDM – nieograniczona ilość Shurikenów dla Leonardo
LSDRM – odblokowuje bazę danych Playmates
MSSL – nowy kostium dla Donatello
SMLSR – nowy kostium dla Raphaelo
MMMSL – nowy kostium dla Michelangelo
MSRLR – nowy kostium dla Leonardo
LDRSM – odblokowuje Splintera w trybie fabularnym



THIEF 3 – DEADLY SHADOWS



Otwórz notatnik i wczytaj plik: **default** z katalogu System gry

(np. z C:\Program Files\Thief – Deadly Shadows\System). Odszukaj napis **Difficulty**. Zaraz za nim znajdziesz parametry:

Difficulty_AIVisual_Mult_Easy
Difficulty_AIAudio_Mult_Easy
Difficulty_AITactile_Mult_Easy
Difficulty_AIHitPoints_Mult_Easy
Difficulty_AICombatSpeed_Mult_Easy
Difficulty_AIToPlayerDamage_Mult_Easy

Dopisz cyfry takie, jakie Ci pasują. Im mniejsze dasz, tym mniej inteligentni będą przeciwnicy na poziomie trudności przy poziomie trudnosci **Easy**.

FREEDOM FORCE VS THE 3RD REICH



W folderze System odnajdź plik o nazwie init.py i edytuj go dowolnym edytorem tekstu (Notatnik). Dodaj na końcu następującą linię kodu: **ff.CON_ENABLE=1** Następnie, podczas gry wywołaj menu konsoli naciskając klawisz ~ i wpisz w niej jeden z poniższych kodów, uważając jednocześnie na wielkość znaków:

god() – God Mode dla całej drużyny
peace() – przeciwnicy zaprzestają ataków
Mission_Win() – wygrywasz scenariusz
DEBUG_ALLPOWERS=1 – odblokowuje wszystkie moce postaci
Campaign_AddCP('[nazwa]',[numer]) – dodaje CP do wybranego bohatera
Campaign_Recruit('[nazwa]') – automatycznie rekrutujesz wybraną postać
Campaign_UnlockOrigin('[nazwa]') – odblokowuje historię zrodzenia się danego herosa
Campaign_AddPrestige([nazwa]) – dodaje prestiż.

PSYCHONAUTS



Poniższe kody należy wprowadzać podczas rozgrywki:

kliknięcie kółkiem od myszy, space, Tab, Tab, F, X – maksymalna ilość amunicji
space, kliknięcie kółkiem od myszy x 2, E, F, lewy przycisk myszki – wszystkie arrowheads
Tab, E, E, X, space, kliknięcie kółkiem od myszy – życia na maksa
X, X, F, E, Tab, F – wszystkie moce
Tab, kliknięcie kółkiem od myszy, Tab, E, X, E – upgrade wszystkich mocy
kliknięcie kółkiem od myszy, X, E, E, prawy przycisk myszki, Tab, F – niespodzianki

TUROK EVOLUTION



texas – wszystkie bronie
madman – nieskończona amunicja
emerpus – nieśmiertelność
sellout – odblokowanie poziomów
fmnfb – super cheat
heid – wielkie głowy
hunter – galaria z trofeami
zoo– zoo

LITTLE BIG ADVENTURE 2

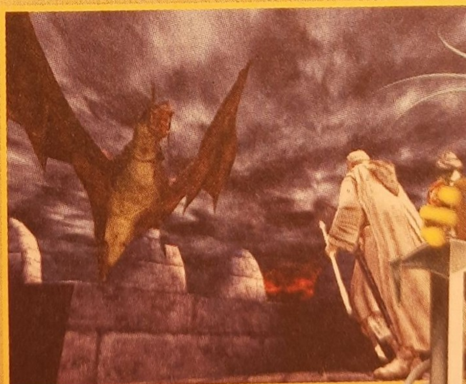


W trakcie gry naciśnij Enter, a następnie wpisz:

live – życie
magic – dużo magii
full – uzupełnia wszystko
clover – koniczynka

LOTR: POWRÓT KRÓLA

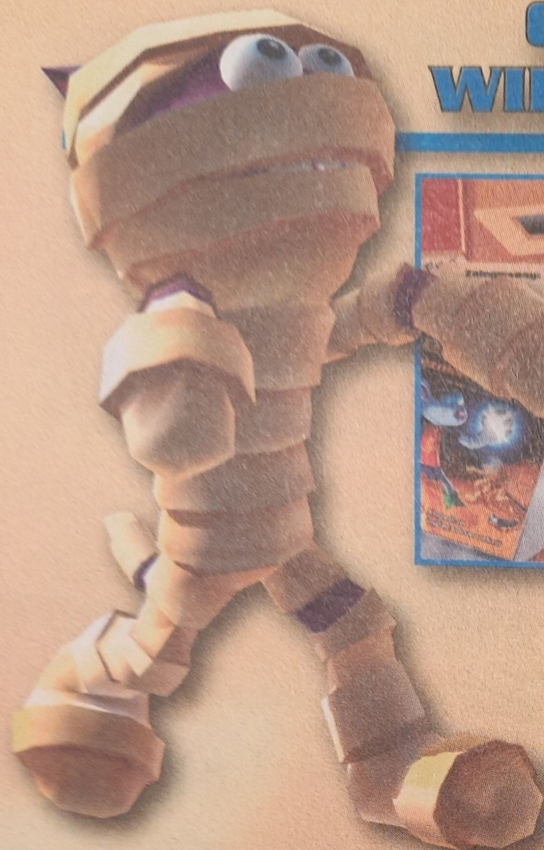
Odblokowanie 4. dodatkowych combosów Aragona: Włącz pauzę i wpisz **8, 7, 6, 9**.



Odblokowuje poziom, ataki i zdolności Gandalfa: włącz pauzę i wciśnij L Ctrl + Alt + Shift. Teraz wpisz: **6, 8, 7, 4**. Potwierdź wprowadzoną sekwencje, a jeśli wszystko zrobiłeś dobrze, to usłyszysz metaliczny dźwięk.



CYBER MYCHA I WIĘŹNIOWIE DRAPPA







Pamiętaj o zachowaniu wielkości liter! Jeśli popełnisz błąd, przejdź do innego ekranu i wróć do menu głównego.

CZĘŚCI:

DRAPPnięty Simmus
Angelina wyłączona z akcji

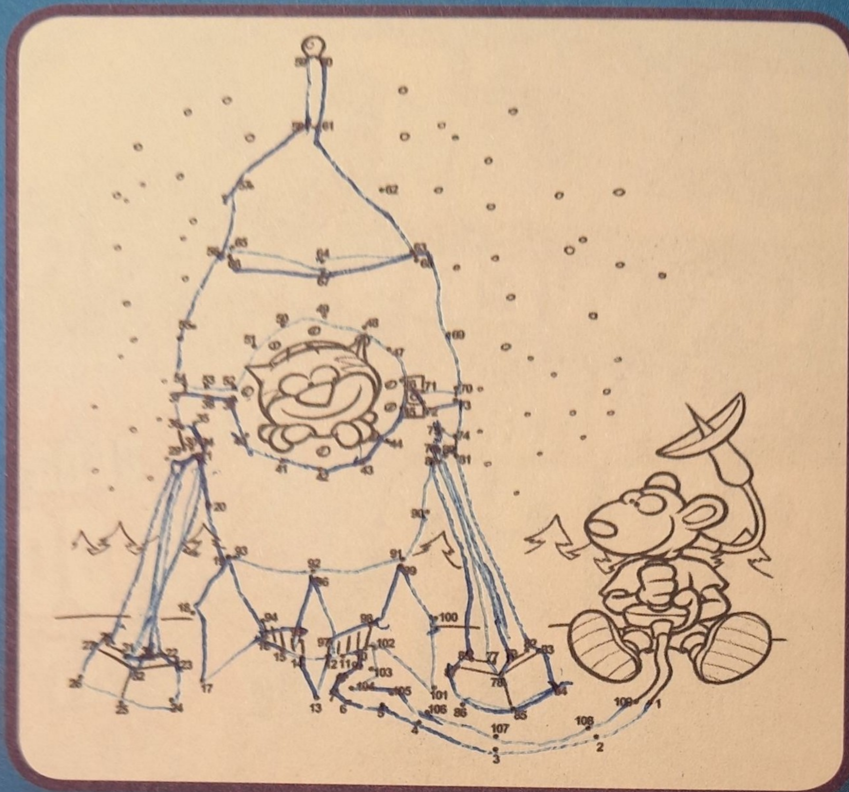


Kody wpisujemy tylko i wyłącznie na ekranie głównym gry. Po wpisaniu słychać charakterystyczny dźwiek.

KOTKOD - Mysz nie jest wrażliwa na ataki
KODJAKMALINA - włącza wszystkie światy z Simusa
DRAPPMIBEJBI - włącza wszystkie światy z Angeliny
MIAUMIAUMIAU - włącza wszystkie bonusy z Simusa
KAPAWSLONIKI - włącza wszystkie bonusy z Angeliny
NILAYA - nieskończone życia - giniesz, przenosisz się na ostatni checkpoint, ale nie ubywa żyć

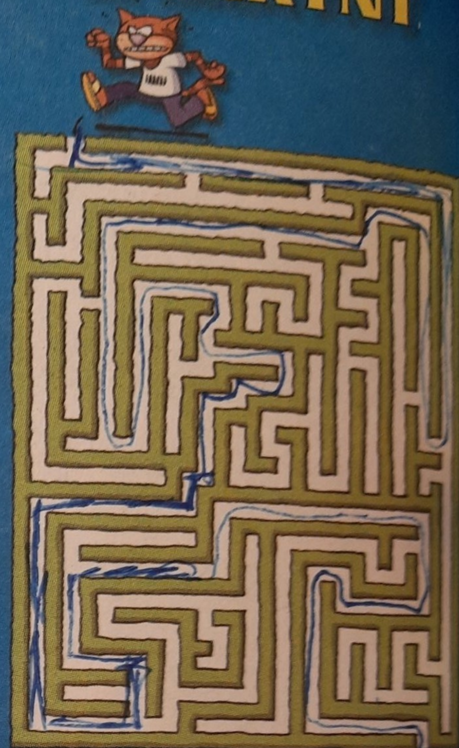


Dany kod obowiazuje tylko na wybranym poziomie!



POŁĄCZ PUNKTY

LABIRYNT





Żona pyta męża:
- Czemu tak krzyczałeś w nocy?
- Miałem straszny sen. Śniło mi się, że muszę się ożenić.
- Z kim?
- Znowu z Tobą.

Dwaj Włosi rozmawiają na basenie:
- Widzę, że pan świetnie pływa!
- Dziękuje. Przez 10 lat byłem w Wenecji listonoszem.

- Mamusiu, teraz będziesz miała więcej miejsca w torebce - mówi zadowolona Krysia.
- Jak to, córeczko?
- Wszystkie perfumy wlałam do jednej butelki.



IniemaMYSZni








Rozrywka
Każdy bohater ma wiele twarzy
ŁAPS
ŁAPS
PAC
PAC
PAC
KHE
KHE
KHE
ŚWIST
ŚWIST
ŚWIST
©BARABANOW / Maciej / reputakowski 2004

FANTASTIC FOUR

Aby nie wprowadzać niepotrzebnego zamieszania, w rozwiązaniu zastosowano domyślne sterowanie postaciami w trybie dla jednego gracza. Uwaga! Klawisze 0 – 9 i pobliskie użyte w grze, odpowiadają wyłącznie klawiaturze numerycznej (z prawej strony). Jej aktywację zasygnalizuje świecąca się dioda **Num Lock** na klawiaturze.

STEROWANIE:

W – przód
S – tył
A – lewo
D – prawo
1 – centrowanie kamery
6 – blok
4 – lekki atak
8 – ciężki atak
5 – klawisz akcji
7 – krok w lewo
lewy Shift – namierzanie celu
+ – klawisz Reeda
/ – klawisz Bena
* – klawisz Sue
- – klawisz Johnny'ego
Esc – pauza
F8 – zrzut ekranu
F – użycie mocy Cosmic
space – skok
9 – krok w prawo



Fantastic 4 oferuje wiele niekonwencjonalnych rozwiązań podczas walki z przeciwnikiem. Podstawa to lekki i ciężki atak, którym dysponuje każda z postaci. Znacznie efektywniejsze są specjalne ataki, wywoływane klawiszem F z przytrzymanym klawiszem ataku. Używają one paska **Cosmic** (niebieski pasek) danej postaci, więc częstotliwość ich stosowania jest ograniczona. Aby skutecznie wycelować w przeciwnika, użyj namierzania Shift. **Najskuteczniejsze są jednak kombosy, a szczególnie „combo" drużynowe**. Dla przykładu: możesz chwycić przeciwnika jedną postacią, przełączyć się na inną i użyć jednego z wielu specjalnych ciosów. Zwykłe kombosy wykonujesz (zazwyczaj), przyciskając daną sekwencję klawiszy, których nauczysz się z biegiem rozwoju akcji. **Korzystanie z tej formy ataku wypełnia pasek „Super Mode", który (gdy pełny) pozwala wyprowadzić potężne Super Ataki.**

Jako że walka to nie tylko sztuka rzemiosła ataku, ale i obrony, warto wspomnieć o możliwości wzajemnej pomocy między członkami **F4**, co szczególnie przydaje się podczas trybu współpracy. **Aby udzielić wsparcia kompanowi, należy przytrzymać klawisz F razem z odpowiadającym klawiszem postaci. Na szczęście, rozwiązanie to działa w obie strony**. Jeśli to Ty potrzebujesz pomocy, **możesz wezwać wsparcie, wciskając przycisk danego bohatera**. Warto też stosować bloki, szczególnie gdy przeciwnik wyprowadza serię ciosów.

OPIS PRZEJŚCIA

Każda z dostępnych misji zawiera od jednego do kilku zadań podstawowych, a także szereg celów uzupełniających. Priorytety każdego etapu wyróżniono kolorem **czerwonym**, natomiast zadania drugorzędne kolorem **zielonym**. Po pomyślnym ukończeniu etapu, w zależności od skuteczności wykonania (cele bonusowe) misji otrzymasz jakiś bonus!

COSMIC STORM

– Zamknij osłony
– Wróć do komory ciśnieniowej

Rozpoczynasz grę na stacji kosmicznej, jednak nie będzie czasu na jej zwiedzanie. Właśnie nadciąga kosmiczna burza, a bezpieczeństwo stacji leży teraz w Twoich rękach. Musisz zamknąć tarcze, by uniknąć zniszczenia stacji przez spadające meteory. Poruszaj się naprzód, po czym skręć w lewo, okrążając stację zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Zabierz pierwszy żeton **F4**. Gdy natrafisz na czerwone pokrętło, stań w oznaczonym miejscu (tzw. **Punkt–F4**) i przytrzymaj klawisz 5. Zamknij pierwszą tarczę i poruszaj się zgodnie z wcześniejszymi założeniami. Nastąpi kolejny wybuch, a jeden z zaworów odpadnie od konstrukcji. Podnieś go i wkręć w pierwotne położenie. Gdy to uczynisz, ujrzysz kolejną eksplozję. Poruszaj się prosto, aż dotrzesz do drogi bez przejścia. **Rzuć się w otchłań przestrzeni kosmicznej**, a obejrzysz ciekawy film, rozpoczynający całą przygodę fantastycznej czwórki.

REED'S ESCAPE

– Odszukaj Sue

Cała załoga nie tylko przeżyła, ale i promieniowanie kosmiczne nadało im niesamowite moce. Znajdujesz się w szpitalu. Pora zbierać się z tego dziwnego miejsca i poszukać Sue. Drzwi są zabezpieczone specjalnym kodem, ale to zbyt mało, jak na hakera. Podejdź do terminalu, wciśnij [5], a następnie, przestawiając kombinację półokręgów, otwórz drzwi. (**Prawidłowa kombinacja: 3x w lewo duży półokrąg i 3x w lewo mniejszy**). Niestety, wrota nie otwierają się do końca. Nie stanowi to jednak przeszkody dla „człowieka z gumy". Podejdź do **F4** i wciśnij [5], a bez problemu sforsujesz tę przeszkodę. Po opuszczeniu pomieszczenia przekonasz się na własnej skórze o zasadności decyzji ucieczki. Pokonaj szturmujące Cię roboty, używając kombinacji ciosów. Wykorzystaj przy tym zasięg ramion Reeda (**chwytaj często przeciwnika i ciskaj nim o ścianę!** – [5]). Gdy będzie po wszystkim, użyj terminalu i przeprogramuj robota (**Lx3, Lx4**). Przez jakiś czas będzie walczył u Twojego boku. Podążaj za nim i przejdź przez otwarte drzwi do następnego pomieszczenia. Po chwili w oknach pojawią się dwa blaszaki. Możesz pokonać je w tradycyjny sposób, albo zrobić to z klasą i od razu, ciskając w nich czym się da – klawisz [5]. W pomieszczeniu z komputerami znajdziesz następny żeton **F4**. Idź przed siebie, aż dotrzesz do kolejnego terminalu. Po jego odblokowaniu przejdź przez otwarte drzwi, podejdź do panelu kontrolnego w miejsce **F4** i złam ostatni kod na tym etapie (**Lx1, Px2**).

HUMAN TORCH

– Ucieknij ze skrzydła szpitalnego
– Odszukaj pielęgniarkę

Tym razem wcielasz się w postać Johnny'ego Storma, zwanego też „Human Torch". Jak zdążyłeś pewnie zauważyć, w takiej postaci Twoje relacje z kobietami ulegną znacznemu pogorszeniu. Pielęgniarka, z którą właśnie chciałeś porozmawiać, uciekła w panice. Musisz wziąć z niej przykład i zrobić to samo, choć z nieco większym opanowaniem. Warto też ją odszukać. Wyjdź na korytarz, pokonaj wszystkie roboty, a otworzą się drzwi na wprost. Nie wchodź tam na razie, udaj się przez drzwi po lewej. W pomieszczeniu tym znajdziesz żeton, który odblokowuje tryb „**Arena Challenge**". Cofnij się i kontynuuj swoją misję, aż dotrzesz do miejsca z butlami gazowymi. Rozwal je, a zaoszczędzisz sobie niepotrzebnych obrażeń (po przewróceniu klawisz [F]+[4]).





Nadbiegające roboty masz już z głowy, przejdź więc do pomieszczenia po lewej. Zabierz power–upa i przejdź przez drzwi z butlami. **Ogień to Twój żywioł, nic ci więc nie grozi**. Natkniesz się na solidne drzwi i będziesz musiał użyć mocy. Stań przy **F4** i przyciśnij 5, po czym przytrzymaj 8. Przejdź przez wypalony właz, podpal butle i stocz ostatni pojedynek tego etapu.

INVISIBLE WOMAN

– Znajdź Reeda
– Nie wzbudzaj alarmu – (profit: +1000 punktów)

Budzisz się w obcym miejscu, po czym od razu postanawiasz stamtąd prysnąć i odszukać Reeda. **Ważne, by nie wzbudzać niepotrzebnego alarmu**. Przedostań się do następnego pomieszczenia używając niewidzialności F. Gdy znajdziesz się w pobliżu robota strzegącego, do klawisza F dodaj jeszcze 4 lub 8. Po pokonaniu strażników przeskocz przez dwa biurka. Uważaj jednak. Za drugim biurkiem znajdują się czujniki (biała poświata oznacza ich zasięg). Użyj niewidzialności. Idź przed siebie, omijając lub oszukując czujniki, aż dojdziesz do pokoju z kominkiem. Pojawi się Reed i wyjaśni ci przyczynę posiadania specjalnych mocy. **Możesz teraz „przełączyć się" na Reeda** (+ i 1 wciśnięte razem) **lub kontynuować jako Sue**.

Po pokonaniu robotów skorzystaj ze zdolności Reeda i złam kod z panelu kontrolnego (**Lx1, Px2**). Otworzysz drzwi, ale nie zlikwidujesz otaczającego je pola. Cofnij się za recepcję i wejdź do nowo otwartego pomieszczenia. Znajdziesz tam kolejny żeton **F4**. Wróć do Sue. Zmień postać, po czym stwórz pole siłowe wokół Reeda F++. Musisz działać szybko. Przełącz się na Reeda i wykorzystując ochronę wytworzonego wokół Ciebie pola, przejdź przez drzwi. Włam się do kolejnego komputera (**4xL, 2xP**) i udaj na poszukiwania reszty ekipy.

BEN'S RAMPAGE

– Nie daj się pokonać

Ben Grimm, człowiek o stalowych mięśniach, dzięki wypadkowi na stacji zyskał nadprzyrodzoną siłę. Niestety, jako jedyny z **Fantastic 4** uległ stałemu zewnętrznemu przeobrażeniu, co najwyraźniej nie wpłynęło najlepiej na jego samopoczucie. Cała misja nie będzie trudna do przejścia. Do pokoju wpadnie kilkanaście robotów, z którymi bez problemu się rozprawisz. **Zwróć uwagę na leżącą nieopodal drzwi rurę**. Podnieś ją, a zyskasz dodatkowy atut w bezpośredniej konfrontacji z wrogiem, zabierz też żeton. Gdy pokonasz roboty, spotkasz się z przyjaciółmi, choć nie będziesz miał zbyt wielkiej ochoty pokazać się im w takim stanie. Podejdź do drzwi i energicznie przyciskaj 5. **Gdy cała czwórka będzie już w komplecie, stoczysz walkę z bossem tego etapu**. Zajmij się nim, a reszta ekipy zaopiekuje się mniejszymi robotami. Gdy na ekranie pojawi się ikonka ręki, podejdź do Ultra Bota i wciśnij 5, aby skończyć z nim w trybie nokautu.

YANCY STREET

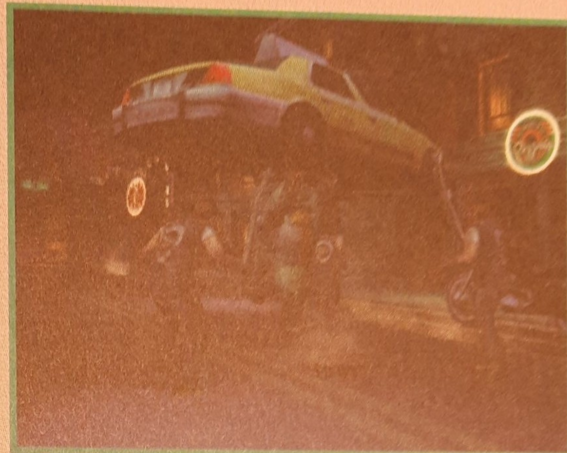
– Chroń Alicję
– Pokonaj szefa gangu

Ta misja to typowa zręcznościowa bijatyka. Wykorzystaj swoją siłę i zdolności, by ocalić kobietę z rąk miejskich oprychów. W trakcie rozprawy z bandziorami napotkasz przestępców, strzelających z balkonów. Stań w miejscu oznaczonym żółtym kolorem **F4**, po czym przyciskaj energicznie 5, aż do momentu wyrwania całego tarasu. Poruszaj się cały czas prosto, aż dotrzesz do płotu. Rozwal go, a zabierzesz kolejny żeton **F4**. Poruszając się dalej, dotrzesz do miejsca bez przejścia. Rozwal cztery kolumny podtrzymujące sklepienie budynku, a zamieni się on w gruzy, robiąc przejście dla Twojego bohatera. Idź przed siebie, aż drogę zatarasuje Ci czarna furgonetka. Pozbądź się jej 5, po czym kontynuuj misję. Dojdziesz do placu gry w koszykówkę. **Tutaj rozegra się też finalne starcie tego etapu**, przy którym dodatkowo nauczysz się kilku nowych ciosów.

CAPTURE BEN

– Uspokój Bena
– Uratuj cywili (profit: 3000 punktów)

Ben narozrabiał nieco w mieście, a jego przyjaciele nie chcąc, by komukolwiek stała się krzywda, ruszają za nim w pościg.



Pokonaj kilku oprychów, aż dojdziesz do płotu. Niestety, brama jest zamknięta i nie da się jej sforsować. **Cofnij się do miejsca, z którego rozpoczynałeś** i spójrz w lewo. Obok ciężarówki znajduje się biały punkt **F4**. Użyj Sue i zrób trochę miejsca na przejście (5+naprzemiennie 4 i 6). Poruszaj się dalej, aż znowu spotkasz Bena. Wystrzał z działa uszkodzi pobliskie budynki. **Skorzystaj z zasięgu ramion Reeda i pomóż uwięzionym na ścianie budynku ludziom** (3 osoby). Przejdź koło policjantów, po czym kieruj się w lewo. Dojdziesz do uszkodzonej trakcji kolejowej. Wykorzystaj Sue, by wytworzyć pole wokół słupa podtrzymującego konstrukcję , a następnie niech Reed go wyprostuje. W ten sposób uniknąłeś katastrofy kolejowej i możesz kontynuować swoją misję. Rozwal kilku natarczywych gości, po czym zajmij się człowiekiem w czarnej kominiarce. Po jego klęsce zakończysz ten etap.

DAMAGE CONTROL

– Uratuj wóz strażacki
– Uwolnij uwięzioną kobietę

Wreszcie cała czwórka działa razem. Na moście doszło do groźnie wyglądającego wypadku. W samochodzie tkwi uwięziona kobieta. **Podejdź do auta, po czym przyciskaj klawisz 5**. Gdy uratujesz pierwszą ofiarę karambolu, czeka Cie znacznie poważniejsze zadanie. Wóz strażacki o mały włos nie spadł w przepaść. Długo się jednak nie utrzyma w takim położeniu. Podejdź do niego i powtórz poprzednią czynność. **Sam Ben, choć silny, nie zdoła wciągnąć wozu z powrotem na most**. Zanim jednak weźmiesz się do roboty, zbliż się do ściany ognia (Sue) i użyj tarczy na cywilach. Teraz skorzystaj z Johny'ego i przeleć nad ogniem, po czym przetransportuj uwięzionych tam ludzi w bezpieczne miejsce, przy okazji zabierz żeton **F4**. Skieruj Sue we wskazany punkt i przyciskaj wyświetlaną na ekranie kombinację klawiszy. Kolej na „Ognistego". **Podejdź z drugiej strony i skopiuj działania Sue**. Wszystko zakończyło się pomyślnie!

GRAND CENTRAL

- Obroń cywili
- Uratuj Alicję
- Przenieś Alicję do wyjścia

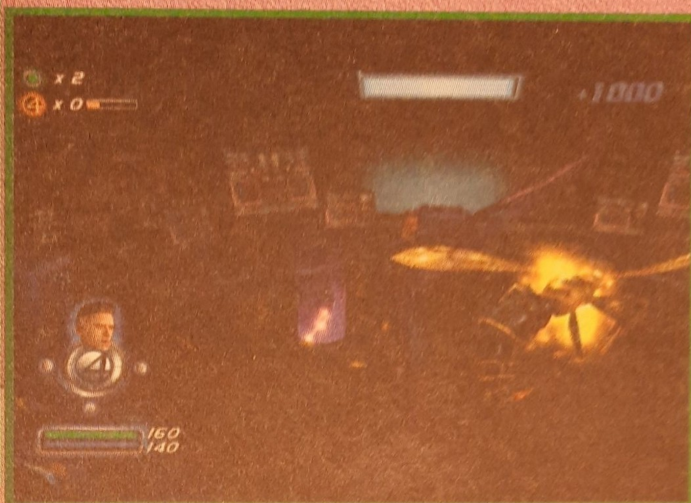
W grze pokroju **F4** nie mogło zabraknąć szalonego naukowca i dziwnych stworzeń. Właśnie się ujawnili. Mutanty nie są zbyt groźne, mają jednak jedną ciekawą cechę. **Potrafią zatruć przeciwnika, co objawia się odwróconym sterowaniem**. Działa to jednak tylko przez kilka sekund, a w dodatku Reed jest na nie całkowicie odporny. Na dobry początek zniszcz budkę informacji stojącą w samym centrum planszy (Ben – klawisz 8), a następnie podnieś pozostałe po niej bloki i zatkaj nimi dwie dziury, z których wychodzą zielone stwory. Teraz możesz się zająć eleminacją wrogów. Gdy oczyścisz to miejsce, otworzy się kolejne przejście. Podążaj tym tropem, aż dojdziesz do bramek metra. Rozwal je i biegnij na pomoc Alicji. Uważając, by nie spotkać się oko w oko z rozpędzonym pociągiem, wskocz na tory i zabierz żeton **F4**. **Możesz wracać do punktu startowego**. Uważaj na ogień i niekontrolowane wybuchy pary, niszcz też wszystkich przeciwników. **Gdy znajdziesz się z głównym holu, zmierzysz się z Bossem tego etapu – Crusherem**. Jest on całkowicie odporny na ciosy z przodu, dlatego najlepiej wyczekać moment, gdy mutant zainteresuje się drugim członkiem **F4**, po czym spokojnie grzej w niego od tyłu.

MOLEMAN'S LAIR

- Przeszukaj kanały
- Obroń robotnika
- Pokonaj sługusów Molemana

Zaczynasz w kanałach. Bez tracenia czasu, ruszaj na pomoc robotnikowi. Jego energia cały czas wyświetlana jest na ekranie, więc powinieneś sobie poradzić z tym zadaniem. Zejdź po schodach, pogoń mutanty, a następnie po skalnych blokach przedostań się na drugą stronę kanału, gdzie stoi robotnik. Uważaj na buchającą parę. Rozwal zielonych i podejdź do stojącego terminala. Kod dostępu to **2xP, 3xL, 4xP**. Idź w strone nowo otwartego przejścia. Na Twojej drodze staną dwa mutanty. Widać, że doktorek dba o kadrę, bo wyposażył ją w samonaprowadzające, laserowe wyrzutnie rakiet. Nie trzeba chyba tłumaczyć, że spotkanie z nimi nie należy do najprzyjemniejszych rzeczy. Działaj więc szybko. Kolejne napotkane stwory różnią się nieco od poprzednich. **To „kopacze", a ich największym atutem są krecie pazury i odporność na ciosy. Uwaga! Aby załatwić kopacza należy wpierw powalić go na ziemię** (8 8 8). Leżącego podobno się nie kopie, jednak w tym wypadku to





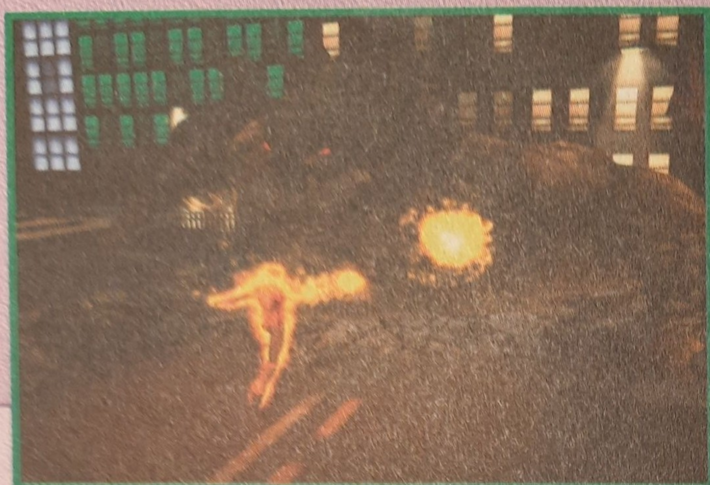
jedyne rozwiązanie. Idź dalej, aż dotrzesz do kolejnego terminala (**4xP, 4xP**).

Zejdź na dół, pokonaj kolejne mutanty i udaj się do następnego pomieszczenia. Za jedną z krat znajduje się żeton **F4**. Wejdź na górę. Okazuje się że przejście jest zasypane i musisz użyć mocy. Przeskocz na okrągły blok z symbolem **F4**. Użyj mocy i przedostań się na drugą stronę zwalonych kamieni. Przejdź przez wyrwę w ścianie, a trafisz na samego Molemana i jego sługusów. To będzie trudna walka. **Używaj wybuchowych pajączków tak często jak to tylko możliwe**, energii zaś szukaj w skrzyniach. Na zakończenie zmierzysz się ze starym znajomym z poprzedniego etapu. Pamiętaj, że można go trafić tylko z tyłu. Na szczęście wykonuje on przewidywalną kombinację trzech uderzeń. Wykorzystaj to i zajdź go z tyłu. Gdy Crusher padnie powalony, zmierzysz się jeszcze z kilkoma mutantami, po czym zakończysz ten etap.

WAREHOUSE

– Nie pozwól mutantom zabrać 15 jaj
– Zablokuj drogę ucieczki
– Pokonaj Crushera

Ten poziom to typowa walka z czasem. Nie możesz pozwolić mutantom na zabranie 15. jaj. W tym celu od razu zabierz sie do eliminacji wroga, wpierw jednak zniszcz butlę z gazem a otrzymasz żeton **F4**. **Zwróć szczególną uwagę na stwory wynoszące jaja i niszcz je w pierwszej kolejności**. Po chwili obejrzysz krótki przerywnik filmowy i otrzymasz nowe wytyczne misji. Zniszcz dwa słupy podtrzymujące dach nad dziurą w podłodze, z zablokujesz drogę ucieczki sługusom Molemana. To samo zrób po drugiej stronie. Na zakończenie pokonaj Crushera.





MOLEMAN'S CREATURE

– Zniszcz potwora Molemana

Moleman wysyła do boju swoją największą kreaturę. **Potwór nie jest tak groźny, na jakiego wygląda**. Działaj jak zwykle – szybko. Zaczynasz jako Sue, chociaż dostępna jest cała czwórka. Przy lewej łapie potwora pojawi się biały znak **F4**. To sygnał dla kobiety, by ruszać w to miejsce i użyć specjalnych zdolności 5. Unieruchomi to łapę wroga na jakiś czas. Podobnie zrób z drugą łapą. Teraz przełącz się na Bena i atakuj pysk jaszczura ile sił. **Będziesz musiał całą tę kombinację powtarzać kilkakrotnie**, aż do odesłania go spowrotem pod ziemię. Przy okazji zwróć uwagę na biegające mutanty. Jeden z nich (ten z workiem) ma ukryty żeton **F4**.

JUNGLE

– Odszukaj świątynie Azteków
– Otwórz przejście do świątyni
– Przejdź przez most
– Zbierz wszyskie kawałki meteoru

Tym razem misja pełna zieleni. Idź przed siebie jedyną słuszną drogą. Patrz pod nogi i omijaj liście zasłaniające kolce (przeskakuj). Zabierz pierwszy kawałek meteoru i rozpraw się z pająkami. Napotkane ludzkie postacie nie wyglądają zbyt przyjaźnie i w efekcie tak samo się zachowują. Znajdź drogę zasłoniętą cierniami, po czym utoruj sobie przejście. Weź żeton i idź prosto, aż dotrzesz do posążka. Pokonaj pająki, podnieś posąg i idź przed siebie. Dotrzesz do wielkiej kamiennej głowy. Postaw figurkę we wskazanym miejscu, to samo zrób z dwoma pozostałymi, a otrzymasz żeton **F4**, weź też meteor. **Wracaj tą samą drogą**. Dojdziesz do mostu linowego, na końcu którego stoi kolejny typ spod ciemnej gwiazdy. Oczywiście nie odda meteoru bez komplikacji.

W Twoją stronę ruszy horda jego żołnierzy, a dwóch z nich zajmie się przecinaniem lin mostu. **Choć gra podpowiada, by w tym miejscu użyć klawisza 5 i pobujać trochę przeprawą, to sugeruję aby nie zawracać sobie tym głowy i jak najszybciej przedostać sie na drugą stronę przepaści**, przeskakując nad wrogiem lub używając kombinacji F+4. Gdy osiągniesz cel, rozpraw się z wojownikami. Najłatiwiej zrzucać ich od razu w dół przepaści. Idź dalej przed siebie mijając toczące się kamienie. Wejdź na górę i zepchnij skalny słup. Zejdź po nim w dół. Po drugiej stronie znajduje się złoty żeton **F4** i kolejny kawałek meteoru. Zabierz go i idź ścieżką w stronę świątyni. Po lewej i prawej stronie znajdują się dwa posążki. Wiesz co z nimi zrobić. Pozostaje tylko zamknięta grota i wciąż pojawiający się przeciwnicy. Użyj zdolności Reeda, by zniszczyć dwie pary oczu w skalnych twarzach, wysyłające wiązki świetlne F+4. To wszystko.

TEMPLE EXTERIOR

– Odszukaj wejście do świątyni
– Otwórz drzwi do świątyni
– Zbierz kawałki meteoru

Kieruj się w lewo, a odnajdziesz pierwszy kawałek meteoru. Teraz wejdź po schodach, eliminując wrogów. Zniszcz strzelających wojaków, a pojawi się żeton **F4**. Zeskocz w dół, a znajdziesz drugi fragment kosmicznego kamienia. Idź przed siebie, niszcz pająki i sługusów Diablo. **Dojdziesz do miejsca z trzema tarczami azteków na ścianie**. Uderz kolejno we wszystkie (działaj szybko), a przez czas w którym będą one aktywne,





wypełniać się będzie widoczny na ekranie pasek. Powtarzaj tę czynność tak długo, aż otworzą się drzwi. Teraz czeka Cię trudne zadanie. Musisz omijać kolce, choć nie wiadomo w jakim miejscu się one pojawią. **Najlepiej korzystaj z nowo powstałych luk**. Zabierz meteor, pokonaj przeciwników i ruszaj dalej. Dotrzesz do kolejnych tarcz. Reguła jest ta sama jak poprzednio. Wielkiego osiłka z tarczą pokonasz dopiero po jej przełamaniu ciężkim atakiem (klawisz 8) Gdy tylko otworzysz bramę, misja zostanie ukończona.

TEMPLE INTERIOR

– Odszukaj wewnętrzną część świątyni
– Zbierz kawałki meteoru

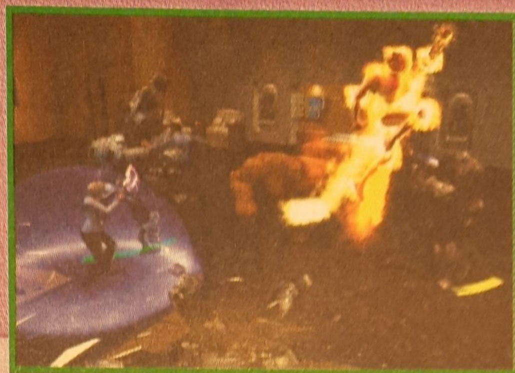
Kieruj się na lewo, wejdź po schodach i elimuj wszystko co znajdzie się w zasięgu Twoich ramion. Zeskocz na dół i zbierz pierwszy meteoryt. Napotkasz całkiem niemiłego jaszczura. Po krótkiej chwili uda Ci się go powalić, jednak nie jest to koniec walki. **Odnawia on bowiem swoją energię za pośrednictwem tarczy umieszczonej na ścianie**. Zasada więc jest prosta. W momencie gdy przeciwnik leży, podbiegnij do tarczy i wal w nią ile wlezie. Powtarzaj to aż do czasu jej zniszczenia. Gdy to zrobisz, otworzy się nowe przejście. Skorzystaj z niego. Przeskakuj teraz po kolejnych blokach. **Problem w tym, że masz mało czasu**. Na opieszałych czeka bowiem całkiem ostry topór. Gdy uporasz się z tym problemem, zabierz meteoryt i zejdź schodami w dół. To, co stało się z pająkami jasno określa przeznaczenie promieni świetlnych. Musisz je oszukać. Przejdź w niewidzialność (klawisz F), a bez problemu sforsujesz tę przeszkodę. Pajączek nie jest taki trudny do załatwienia, ale musisz go zniszczyć. Gdy to zrobisz, skorzystaj z przejścia po prawej stronie, jednak trzymaj się blisko lewej ściany, inaczej spadniesz w przepaść. Zabierz żeton **F4**, cofnij się i rusz przez lewe przejście. Na korzeniu znajduje się kolejny fragment meteoru. Aby go zabrać musisz przeskoczyć przez wyrwy i wejść na korzeń od drugiej strony. Idź przed siebie aż spotkasz Reeda i Diablo. **Czeka Cię krótka walka z kamiennymi posągami**. Po jej wygraniu otworzy się nowe przejście, prowadzące do ostatniej komnaty tego etapu. Skacz po platformach, zabierz meteoryt, a na koniec pociągnij za dźwignię.

DIABLO

– Pokonaj Diablo

Wreszcie masz na widelcu samego Diablo. Nie będzie on jednak skory do współpracy. Musisz go pokonać, ale do dyspozycji masz całą Fantastyczną czwórkę. **Diablo występuje w dwóch postaciach: zwykłej i zmutowanej**. Jeśli się zmieni – nic mu nie możesz zrobić. Musisz czekać, aż powróci do normalnej postaci. Wówczas





skorzystaj z siły ciosu Bena i goń za nim (teleportuje się). Na mapie jest także ukryty symbol **F4**. Aby go zdobyć musisz zestrzelić wiszącego pająka (narożnik).

ALICIA IN PERIL

– Obroń cywili w muzeum
– Uzyskaj dostęp do centrum kontroli
– Uratuj Alicję

Czas na wyprawę krajoznawczą. Muzeum Egiptu to dobre miejsce na początek :). **W pierwszej kolejności rozpraw się z wszystkimi mumiami**. Niszcz też sarkofagi. Gdy wyeliminujesz wszystki mumie, pojawią się kolejne. Zrób z nimi porządek, a strażnik da ci klucz. Przejdź przez nowo otwarte drzwi i wyeliminuj wszystkie mumie. Podejdź do windy i zawołaj ją. Dostań się na wyższe piętro. Po opuszczeniu windy, zniszcz kwiat po lewej stronie. Otrzymasz kolejny żeton **F4**. Podejdź do panelu kontrolnego i wprowadź odpowiednią kombinację (**3xL, 4xP, 2xL**). Wróć do windy i przedostań się do poprzedniego pomieszczenia. **Dinozaurami się nie przejmuj. Nie są zbyt wytrzymałe i bez problemu je powalisz**. Wejdź po schodach i skorzystaj z kolejnej windy. Gdy ją opuścisz szybko biegnij schodami do góry na ratunek strażnikowi, który da Ci klucz. Gady rozwalisz po jego uratowaniu. Idź korytarzem aż dotrzesz do windy. Skorzystaj z niej i przejdź do pokoju z komputerem. Włam się do niego (**3xP, 4xL, 2xL**). Teraz cofnij się do głównego pomieszczenia i wspólnie z Benem rozwalcie ostatnie na tym etapie mumie.

CIVILIAN RESCUE

– Odprowadź kobietę w bezpieczne miejsce
– Uratuj kobietę w czerwonym stroju
– Chroń cywili
– Zabij Króla Mumii

Muzeum ciąg dalszy. Na dobry początek rozpraw się ze wszystkimi mumiami. Pojawi się potwór, który porwie kobietę w czerwonej sukni. Ruszaj za nim, niszcząc po drodze natarczywych umarlaków sprzed wieków. Uważaj na mumie strzelające

czaszkami – **oprócz zdrówka, zabierają także punkty Cosmic**. Idź przed siebie, aż dotrzesz do czarnego posągu. Przewróć go, aby dostać się na wyższe piętro, a następnie do windy. Po wyjściu z niej czeka Cię eksterminacja kolejnych mumii. Jedna z nich ożywi posąg, więc zacznij od niej. Gdyby Ci się nie udało, istnieje bardzo prosty sposób na ich pokonanie. **Stań Benem przy dziurze, z której wychodzą mumie, po czym skorzystaj z kombinacji klawiszy** F+5. Cios ten spowoduje zerwanie żyrandolu. Upieczesz tym samym dwie pieczenie na jednym rożnie. Wyeliminujesz posągi, a dodatkowo zagrodzisz wyjście dla mumii. To samo zrób z drugiej strony. Gdy się już uporasz z umarlakami, podejdź do wielkiego kamienia i odrzuć go. Uwolnisz cywila i dodatkowo zyskasz żeton **F4**. Idź przed siebie, a kolejne drzwi otwórz siłą. **Czeka Cię starcie z samym Królem Mumii**. Nie jest on zbyt potężny, ale potrafi regenerować siły dzięki piramidzie, przy której leży kobieta. Taktyka jest bardzo prosta. Podejdź na bezpieczną odległość do piramidy (uważaj, bo „promienieje"), a wszystkie mumie idące w Twoją stronę chwytaj i rzucaj na nią. Po kilku takich rzutach, Boss ucieknie! Ruszaj za nim, uważając jednocześnie na pasek energii kobiety. Wracaj drogą którą przyszedłeś, aż spotkasz Króla Mumii i Johnny'ego. Tym razem Boss już bez piramidki. Jego pokonanie to bułka z masłem dla Bena.

FIRE PATROL

- Napraw spryskiwacze
- Zatkaj dziurawe rury z wodą
- Włącz spryskiwacze
- Wróć do egipskiego skrzydła

Tym razem kierujesz „ognistym". Rozwal dwie mumie, kolejne czekają za drzwiami. Zniszcz też dinozaura. Przejdź przez kolejne drzwi. Idź dalej, aż trafisz na Anubisa. Załatw go i zajmij się szafką obok. Jest za nią ukryty żeton **F4**. Przejdź do pomieszczenia z rurami. Uważaj na wydobywającą się z nich parę. W następnym pomieszczeniu jest zawór – zakręć go. Cofnij się, pokonaj mumie i zatkaj dziury w rurze 5. **Działaj szybko, gdyż na ekranie cały czas pojawia się pasek ciśnienia wody**. Jeśli osiągnie maksimum – para wybuchnie i będziesz musiał powtórzyć tę czynność. Po zatkaniu wszystkich dziur (dokładnie trzech), wróć do zaworu i jeszcze raz go przekręć. Uruchomisz system pożarowy, który ugasi ogień w muzeum. **Wróć tą samą drogą, by zakończyć ten etap gry**.

HORUS

- Pokonaj Horusa

Czwarty etap i jak zwykle – Boss. Idealną postacią do tego zadania jest Reed.

Chociaż Horus potrafi strzelać, a tylko Sue jest zdolna te strzały odbijać w jego kierunku (F + Shift), to Reed ma długi zasięg ramion i zrobi to szybciej. Głowa Horusa jest bowiem całkowicie nieosłoniona (pamiętaj o celowaniu!). W następnej fazie przełącz się na Bena i korzystaj z jego umiejętności walki wręcz. Po pewnym czasie Horus utraci tarczę, ale za to chwyci dwa ostre sierpy. W gruncie rzeczy i tak jest już po nim. Wystarczy go tylko subtelnie dobić :). Na mapie znajduje się także żeton **F4**. Znajdziesz go w jednym z eksponatów muzealnych (na szarym podeście).

ROBOT ATTACK

– Ochroń cywili
– Ucieknij niezniszczalnemu robotowi

Wycieczki krajoznawczej ciąg dalszy. Tym razem Nowy Jork i słynny Times Square. Na dobry początek zniszcz wszystkie roboty i uratuj cywili. Pojawi się lepsza wersja cyborga. Niezniszczalna. Skoro rzeczy tak się mają – uciekaj przed siebie, przeskakując przez mury. **Na skręcie pobiegnij prosto**. Znajdziesz przyczepę samochodu ciężarowego, a w niej żeton **F4**. Na placu czeka na Ciebie kilka robotów do eksterminacji. Musisz pokonać je wszystkie, a otworzy się przejście. Kontynuuj swoją ucieczkę, aż dotrzesz do kolejnego placu, gdzie czeka robota dla Reeda. Po rozwaleniu kilku blaszaków, będziesz musiał pościągać cywili (czterech) na ziemię. Robiłeś już to w jednym z pierwszych etapów. Po oczyszczeniu miejsca z robotów, zakończysz misję.

FIND TEAMMATES

– Wbij Johnny'emu do głowy trochę rozumu
– Obroń cywili
– Obroń stację benzynową

Zaskakujący zwrot akcji! **Między Benem i „Ognistym" doszło do sprzeczki**. Naucz Johnny'ego szacunku, używając argumentu siły. Właściwie jest to tylko przerywnik, gdyż po chwili usłyszysz wołanie o pomoc Sue. Zniszcz przeciwników, którzy się pojawią, po czym ruszaj uliczką, z której wyszli. Gdy znajdziesz się na placyku z fontanną, w pierwszej kolejności eliminuj wszystko co Cię atakuje. Po chwili pojawi się nowy typ cyborga. Jego największą bronią jest elektryczność, a dokładnie **miecz o działaniu zbliżonym do paralizatora**. Po pewnym czasie ucieknie. Idź przed siebie, aż dotrzesz do stacji paliw. Twoje zadanie, to jej ochrona. Nic trudnego. Zniszcz kosz na śmieci, a otrzymasz żeton **F4**. Wyeliminuj wszystkie roboty, zanim zniszczą stację i zakończ tym samym ten etap.

WARMECH

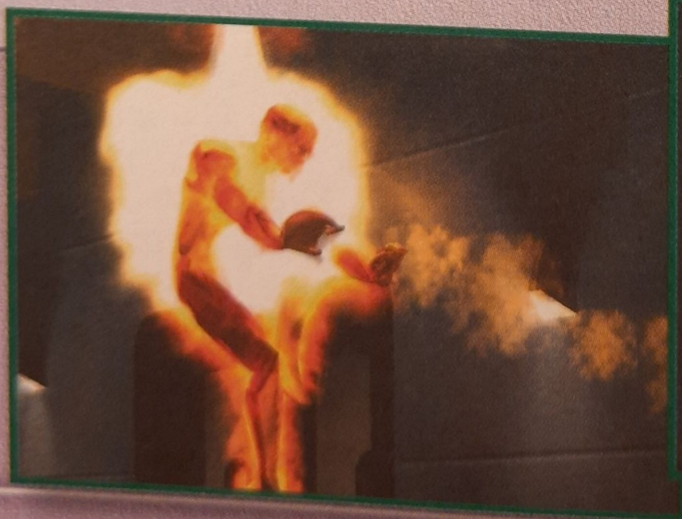
– Zniszcz wszystkie roboty
– Pokonaj Heavy Mecha

Początek tej misji to standard – kilka natarczywych robotów do wyeliminowamnia. U dołu planszy, mniej więcej między wozem policyjnym a pojazdem opancerzonym, znajduje się żeton **F4**. WarMech jest dość prosty do pokonania. Opancerzone wozy strzelają do niego rakietami. Gdy jedna z nich dosięgnie celu, jego osłona zniknie, otwierając tym samym pole do popisu Benowi.

THE VAULT

– Pokonaj ochronę więznienia
– Znajdź Bena
– Uwolnij Bena
– Odprowadź do cel przynajmniej 5. więźniów
– Odprowadź do cel wszystkich więźniów
– Zniszcz pozostałą część ochrony

Początek tego poziomu nie różni się zbytnio od innych. Cel jest jasny – zniszczyć wszystko co się rusza i nie współpracuje z Tobą. Rozwal też terminal, przez który przedostają się roboty. Gdy będzie już po wszystkim skorzystaj z automatycznej bramy, sterowanej przez dwa czujniki ruchu. **Użyj niewidzialności Sue i oszukaj je**. Niestety Johnny nie może się przedostać, więc działasz już sam. Musisz uważać na zabezpieczenia elektryczne. Kontakt z nimi może nieco sponiewierać biedną Sue. Między jedną, a drugą wiązką, znajduje się skrzynka sterująca. Zniszcz ją, a prąd będziesz miał z głowy. **Proponuję też od razu niszczyć terminale**, z których wychodzą roboty. Idź więc w prawo i załatw cyborgi. Uważaj na więźniów. Niby walczą z robotami, ale nie są zbyt przyjaźnie nastawieni do Ciebie. **Nie walcz z nimi, tylko wrzucaj spowrotem do cel**. Przejdź przez kolejne bariery, rozwal roboty i „zaopiekuj





się" skazańcami. Użyj niewidzialności i przejdź przez bramę. Od razu zniszcz skrzynię sterującą i przeskocz nad promieniem. Druga znajduje się tuż za nim. Rozwal robota i ruszaj dalej. **Omijaj promienie i niszcz skrzynie kontrolne**. Nie zapominaj o terminalach i o więźniach. To priorytet tego etapu. Gdy dojdziesz do skrętu – idź prosto i zapakuj kolejnych skazańców do celi. Jeśli udało Ci się wsadzić wszystkich więźniów, otrzymasz żeton **F4**. Cofnij się i idź w lewo. **Musisz uwolnić Bena**, jednak uważaj na upływający czas! Przeskakuj promienie i zniszcz 4. kryształy. Po pierwszych dwóch prąd zniknie, ale za to pojawi się robot. Zniszcz go, a następnie oczyść pomieszczenie z wrogów. Uff... Koniec misji!

DISABLE SECURITY

– Chroń Bena do czasu odzyskania przez niego sił
– Znajdź główny komputer i włam się do niego
– Pokonaj Blastaara
– Ucieknij do windy
– Uwolnij Bena
– Odprowadź więźniów do cel

Zacznij od robota, który atakuje Bena. **Działaj szybko, ponieważ Ben jest osłabiony i długo nie wytrzyma**. Gdy to uczynisz, przejdź między kratami [5]. Idź przed siebie i niszcz po kolei wszystkie roboty. Przejdź przez kolejne kraty, skręć w lewo i włam się do komputera stojącego na wprost od Ciebie (**2xL, 4xL, 2xL**). Możesz też rozbroić pozostałe. Cofnij się teraz na początek i wsadź pierwszego więźnia z powrotem za kraty. Pozostało jeszcze dwóch, biegających gdzieś po planszy. Idź przed siebie. Za zakrętem zobaczysz robota. **Nie zbliżaj się do niego – to pułapka**! Po chwili problem sam się rozwiąże. Kontynuuj, aż dotrzesz do głównego komputera. Zniszcz wpierw terminale robotów, a następnie zajmij się nimi samymi. Główny komputer chroniony jest przez pole siłowe. Spójrz w bok. Zauważysz coś na kształt generatorów. Rozwal dwa z dołu i dwa z góry. Prędzej jednak opuść schody [5]. Gdy oczyścisz teren, włam się do głównego komputera (**3xP, 2xL, 2xL**). Musisz wrócić do windy. Po prostu kieruj się w stronę, z której tutaj przbyłeś. Z jednej z cel wyjdzie kolejny przyjemniaczek. To Blastaar. Musisz go pokonać, ale najpierw zabierz z tej celi żeton **F4**.

PRISON CHASE

– Pokonaj Dragonmana
– Pokonaj pozostałą ochronę

Załatw trzy roboty, po czym przełącz się na Sue i utoruj sobie przejście. Przejdź przez nie i rozwal jedną ze skrzyń. Znajdziesz w niej żeton **F4**. Idź dalej i dokop Dragonmanowi. Niestety ucieknie. **Uzyj Johny'ego i wypal w bramie przejście**. Pokonaj kolejne blaszaki i zakręć zawór, jeśli chcesz sforsować ścianę ognia Sue. Po chwili

czeka Cię ta sama czynność do wykonania, z tym że zawór znajduje się za ścianą ognia. Nie stanowi to jednak problemu dla „ludzkiej pochodni". Zakręć go, pokonaj roboty i użyj Sue, by zrobić przejście. **Chwilę później pojawi się Dragon Man**. Pokonaj go, a następnie znisz pozostałe roboty.

DRAGON MAN



– Obroń pierwszą windę
– Pokonaj Dragon Mana

Choć zaczynasz walką z robotami, to ten etap głównie opiera się na potyczce z Dragon Manem. **Po pierwsze nie dopuść do zniszczenia windy**. Eliminuj więc każdego robota, jaki się do ciebie zbliży. W rogu windy znajduje się skrzynia, a w niej żeton **F4**. Po chwili nadjedzie druga winda z Reedem i Benem. Przeskocz na nią i pomóż chłopakom rozprawić się z robotami. Gdy to uczynisz, czeka cię ostateczne starcie z Dragon Manem.

NANITE INFECTION

– Odszukaj Sue i Johnny'ego
– Zbadaj tajemnicze stworzenie
– Pokonaj Annihilusa

Idź przed siebie, pokonaj pająki i wskocz na najwyższą platformę. Znajdziesz tam żeton **F4**. Idź dalej, aż natrafisz na większego pajączka. Chwilowo nie ma przejścia, ale ten stan zaraz się zmieni. **Uderz w ściankę po prawej, a utorujesz sobie przejście**. Na górnej półce odnajdziesz zielony żeton **F4**. Zejdź w dół i podejdź do Bena. Walczy z jakimś niespotykanym stworem. Nie radzę się do niego zbliżać, uważaj też na miny. Użyj namierzania [Shift] **i załatw go na odległość**, po czym przejdź do następnego pomieszczenia. Wygląda na to, że nie ma przejścia. Możesz spróbować przeskoczyć, ale szczerze odradzam. Na drugiej platformie znajduje się postawiony pionowo mostek. Uderz w niego (Reed), a przewróci się. Przejdź na następną platformę i postępuj tak samo z następnymi przepaściami. W przedsionku napotkasz na kolejnych przeciwników. Pokonaj ich znanym już sposobem, po czym przejdź dalej. Trafisz do pomieszczenia z poruszającą się podłogą. **Uważaj – potrafi się zapadać**. Czeka Cię teraz moment dłuższej walki z napływającymi zewsząd pajączkami. Gdy będzie już po wszystkim otworzy się kolejne przejście, za którym czeka na Ciebie

Annihilus. Pognęb go trochę, do czasu aż ucieknie. Koniec etapu.

PLASMA WORM

– Zniszcz Plasma Worma

Walka z wielkim robalem! Zanim jednak na dobre zabierzesz się za jego „nawrócenie", rozejrzyj się dobrze po planszy. Znajdziesz na niej żeton **F4**. Taktyka na Worma jest prosta. Wal w niego ile sił, a gdy robal owinie się wokół słupa, **użyj Bena i zniszcz cały słup**. Powtarzaj tę czynność, do czasu pokonania robala.

INFESTATION

– Aktywuj systemy podtrzymania życia
– Włącz główny generator mocy

Ta misja to ciągły wyścig z czasem. Znajdujesz się w próżni, a **Twoim celem jest zamknięcie włazu i przywrócenie pomieszczenia do stanu normalności**. Uważaj na uciekający tlen. Idź przed siebie i wypal dziurę we włazie. Przejdź przez nią i szybko podejdź do komputera. Jest już tlen, ale nadal nie możesz odetchnąć. U góry ekranu znajduje się licznik, który odmierza czas, w jakim musisz się wyrobić. **Wróć drogą, którą tu przyszedłeś**. Otwórz kolejny właz i zajmij się pszczołami. Skręć w lewo i jeszcze raz w lewo (za roślinką). Rozwal ul i pszczoły, po czym przekręć pokrętło. Cofnij się i idź w lewo przez nowootwarte drzwi. Teraz cały czas przed siebie, eliminując natarczywych wrogów. Dojdziesz do dużych drzwi. Zrób co trzeba w oznaczonych miejscach, po czym spal korzenie blokujące drzwi. Za nimi stoczysz walkę z przerośniętym owadem. Możesz go pokonać jedynie od tyłu. Jeśli zostało ci mało czasu, nie walcz, choć wówczas nie otrzymasz żetonu **F4**. Tak czy inaczej czas zająć się głównym celem misji. Podejdź w oznaczone miejsce i przyciśnij klawisz 5. Po chwili taśma ruszy i pojawi się nowy czerwony punkt. **Naciśnij klawisz 5 dokładnie kiedy przedmiot znajdujący się na taśmie, będzie w zasięgu Twojej dłoni**. Stabilizacja mocy przywrócona!

HUNT FOR SHIELDS

– Znajdź kawałki osłon
– Zniszcz wielką roślinę

Zaczynasz jako Ben i Sue. Idź naprzód, eliminując co się da. Dojdziesz do drzwi oplecionych korzeniami. Zrób z nimi to samo, co w poprzednim etapie. W jednej ze

skrzyń (po prawej) znajdziesz zielony żeton **F4**. Powtarzaj tę czynność tak długo, aż dotrzesz do pomieszczenia z dwoma wyjściami. Idź lewą stroną, a po pokonaniu robaków otrzymasz żeton **F4**. Teraz skorzystaj z drugiego przejścia. Cóż za obrzydliwa roślinka, w dodatku odporna na Twoje ciosy. **Zniszcz w pierwszej kolejności dwa ule**. Kluczem do zwycięstwa z Bossem tego etapu jest **eliminacja wyplutych przez niego robali**. Gdy to zrobisz, roślinka będzie całkowicie bezbronna.

STATION DESTRUCTION

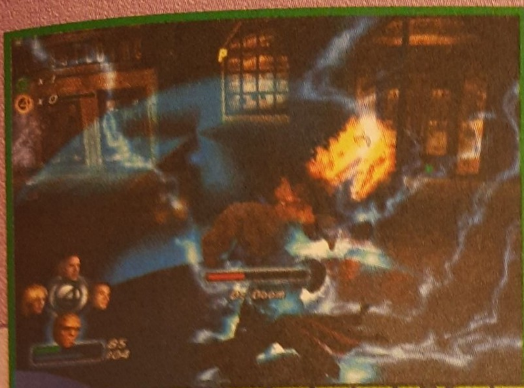
– Zainicjuj proces autodestrukcji stacji
– Zniszcz wszystkie 3 generatory tarcz

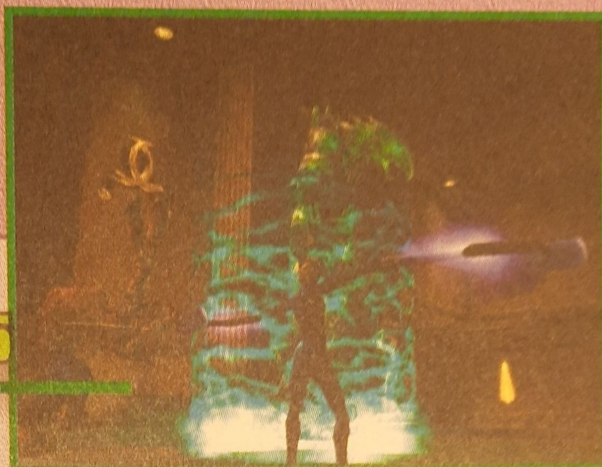
Na dobry początek zajmij się atakującymi Cię przeciwnikami. Po lewej stronie w skrzyni znajdziesz złoty żeton **F4**. Idź schodami w górę i przejdź przez drzwi. Po chwili znajdziesz się w miejscu, z którego prowadzą trzy przejścia. Skorzystaj z wejścia numer 1 i podejdź do panelu. Na trzech monitorach wyświetli się odpowiednia kombinacja ruchów. W takiej kolejności musisz do nich podejść i złamać kod (klawisz 5). Cofnij się do głównego pomieszczenia i wejdź do drzwi numer 2. Użyj kolejnego komputera, a wyłączysz osłony generatora tarcz. **Zniszcz generatory (w sumie trzy), używając długiego zasięgu ramion Reeda**. Teraz kieruj się do pomieszczenia numer 3. Po krótkiej walce zejdź w dół do kolejnego komputera. Złam kod (**3xP, 4xP, 2xL**). Cofnij się po schodach i zabierz żeton **F4**. Przy okazji, w głównym pomieszczeniu uruchomiłeś mostek, który prowadzi wprost na główny komputer. Włam się do niego (**1xP, 2xP, 1xL**) by definitywnie zniszczyć stację kosmiczną.

DEFEND BAXTER BLDG

– Obroń działka
– Powstrzymaj atakujące roboty
– Zabezpiecz pierwsze piętro

Zaczynasz jako Johnny, przy wsparciu ze strony Bena. Początkowy cel to obrona działek. Niszcz po prostu wszystkich przeciwników, uważając na pasek energii dział. Po jakimś czasie armatki się uruchomią. Pozostanie tylko eliminacja wrogów. Gdy oczyścisz teren, udaj się schodami do góry. **Prędzej jednak wypal przejście w drzwiach (Johnny)**. Wpadniesz na kilka robotów, które oczywiście należy odesłać na złom. Po wejściu do pomieszczenia z działkiem, kieruj się od razu w prawo. Przeskocz przez biurko i użyj komputera. Po drugiej stronie pomieszczenia pojawi się żeton **F4**. Po jego zabraniu zajmij się działkiem. Postrzelaj z niego i zniszcz roboty.





ACTIVE DEFENSES

– Dostań się do centrum ochrony
– Włam się do systemu ochrony

Przełącz się na Sue i **wytwórz tarczę wokół Reeda** [F]+[↓]. Teraz zmień postać z powrotem na Reeda i przejdź przez pole siłowe. Włam się do komputera (**2xL, 2xL, 3xP**). Pomóż Sue i idź korytarzemm, aż dotrzesz do pomieszczenia z działkiem. Zajmij się nim, włamując się do komputera (**4xP, 1xL, 3xL**). Od tej chwili działko jest po Twojej stronie. Po oczyszczeniu tego pomieszczenia, otworzy się przejście do kolejnego. Idź korytarzem i niszcz wszystko, co stanie Ci na drodze. Kod do przeprogramowania działka: **3xP, 4xP, 2xL**. Wyjdziesz na taras. Poczekaj, aż helikopter zrzuci bomby. Pojawią się znaczne wyrwy. Skorzystaj ze zdolności Reeda i stwórz most dla Sue, po czym przedostań się na drugą stronę. Po chwili Reed automatycznie zrobi nowe przejście. Skorzystaj z niego. Znajdziesz się w pomieszczeniu, gdzie znajduje się żeton **F4**. Zabierz go i zajmij się robotami. Teraz włam się do komputera (**3xL, 3xP, 1xL**). Nieopodal robota znajduje się drugi komputer. Użyj go i zasiądź za sterami mecha. Po wyczyszczeniu terenu, skończysz etap.

ATTACK DOOM

– Pokonaj Doktora Dooma

Przy oglądaniu sceny wprowadzającej, z pewnością zauważyłeś żeton **F4**, unoszący się w powietrzu. Niestety, ciężko go zdobyć, a dodatkowo **wiąże się to z utratą życia**. Przełącz się na Johhny'ego i wykonaj długi skok (przytrzymaj długo klawisz skoku). Jeśli Ci się uda, zdobędziesz ten żeton. Tak czy inaczej nie jest to podstawowe zadanie tej misji. Niszcz roboty, do czasu aż Doom straci swoje tarcze. Wówczas atakuj go z całych sił. Gdy go pokonasz... ucieknie.

BEN'S QUEST

– Dostań się do głównej windy
– Odszukaj ukryty terminal ochrony
– Wróć do pomieszczenia z komorą
– Aktywuj i użyj komory

Rozwal robota, po czym przejdź do kolejnego pomieszczenia. Gdy brakuje sił, trzeba szukać sposobu. Przewróć stolik na jednego z robotów, drugiego zaś załatw w inny sposób – **uruchom taśmę, na której stoi**. W następnym pomieszczeniu użyj miotacza ognia i załatw wszystkie roboty. Wracaj i otwieraj wszyskie skrytki, aż znajdziesz terminal. Otworzą się drzwi, za którymi znajduje się pomieszczenie z komorą. Zostaw roboty na później i użyj po kolei czterech dźwigni. Wskocz do komory, a z powrotem zmienisz się w wielkiego Thinga. Pokonaj pozostałe roboty i cofnij się. **Uderz w ścianę z widocznymi śladami pęknięć**, a otrzymasz żeton F4. W pomieszczeniu z windą wybij kolejną dziurę w ścianie, pokonaj wszystkie roboty. Na koniec czeka Cię proste starcie z mechem.

DR. DOOM PT. 1

– Pokonaj Doktora Dooma

Na początek **wykonaj Ultimate na Doomie**. Niezależnie od tego czy Ci się uda, czy nie, znajdziesz się na innym dachu. Zniszcz trzy słupki elektryczne. Otrzymasz żeton **F4**, a **Doom straci możliwość regenerowania sił**. Gdy to uczynisz, zajmij się głównym Bossem gry. Będzie trudno, więc stosuj możliwie najcięższy arsenał broni Bena. **Gdy pojawi się możliwość wykonania Ultimate – zrób to**. Uda się czy nie – i tak zakończysz misję.

DR. DOOM PT. 2

– Pokonaj Doktora Dooma

Ostateczne starcie! Na początku użyj całej siły by osłabić Dooma. W pewnym momencie pojawi się możliwość wykonania Ultimate przez Johnny'ego. **Musisz je wykonać**. Jeśli Ci się nie uda, **Doom odzyska swoją energię i walka rozpocznie się od nowa**. Po poprawnym wykonaniu Ultimate, Doom zmieni swoją postać. Pojawi się także żeton F4. Ponownie użyj całej siły i ponownie wygraj Ultimate (tym razem Benem). Teraz szybko biegnij do hydrantu (Reed). Użyj go, a **ukończysz całą grę**.

Roboty domowe



© TALARSKI / [illegible] / reputakowski 2005

SYBERIA 2

ROMANSBURG

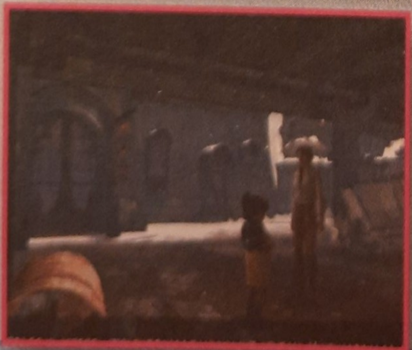
Oskar – maszynista pociągu informuje Cię telefonicznie, że znajdujecie się na stacji **Romansburg**. By wyruszyć dalej **musisz nakręcić pociąg**. W tym celu pokręć korbą maszyny znajdującej się na końcu peronu, a następnie pociągnij dźwignię z lewej strony. Z dalszej rozmowy z Oskarem dowiesz się, że potrzebujesz jeszcze węgla przed dalszą długą podróżą.



Podajnik węgla jednak nie działa. Od sklepikarza, płk. Emelianowa (sklepik znajduje się zaraz za podajnikiem węgla, po prawej stronie) dowiadujesz się, że zgubił **klucz od furtki prowadzącej w dół**, do miasteczka. Nie masz więc jak udać się po pomoc, by naprawić maszynę do węgla. Pomoże Ci jednak dziewczynka o imieniu Malka, przechadzająca się na dole. Ona ma kluczyk do furtki, a da Ci go w zamian za garść łakoci – cukierków o nazwie **klondiki**, dotępnych w sklepie Emelianowa.





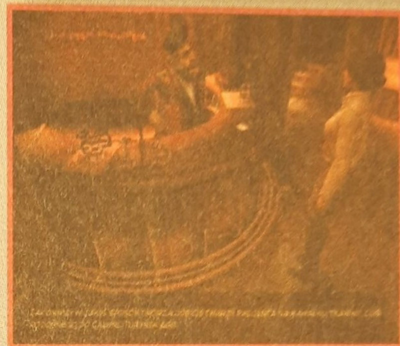


Bierzesz kluczyk leżący obok zepsutego pudełka na cukierki (po lewej stronie od lady sklepikarza). Na lewo od wejścia znajdują się trzy dystrybutory cukierków. Otwierasz kluczykiem prawy – wysypie się kilka monet (pojawią się w górnej części ekranu). Piątą od lewej strony wrzucasz do prawego dystrybutora, pociągasz dźwignię – da Ci to poszukiwane klondiki, natomiast gdy włożysz drugą monetę od lewej do środkowego dystrybutora – wysypie się kilka rybnych cukierków. Przydadzą Ci się poźniej. Zrzucasz cukierki Malce i dostajesz klucz od furtki, przyczepiony do balonika. **Do uruchomienia podajnika węgla potrzebujesz benzyny**. Zabierasz pusty kanister. Od Malki dowiesz się, że benzynę mają bracia Burgow. Bracia są jednak nieprzejednani i dobrowolnie benzyny Ci nie dadzą. Wdzierasz się więc na ich podwórze przez dziurę w płocie (kawałek za furtką

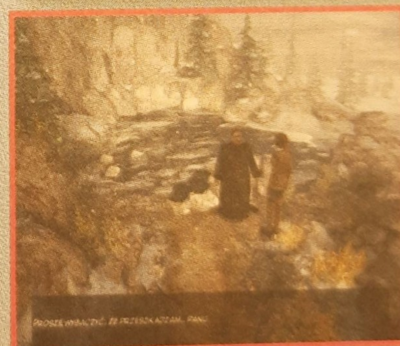
znajdujesz plakat wiszący na płocie, zrywasz go i... jest dziura!). Uwalniasz z klatki zwierzątko – ni to psa, ni fokę – Iwan zajmie się łapaniem go, a Ty spokojnie wymienisz swój pusty kanister na pełen benzyny (stoi na beczce). Już możesz uruchomić podajnik węgla.

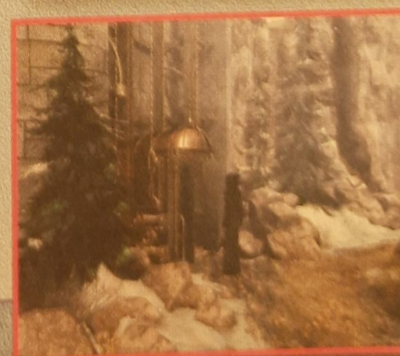


Nie dane Ci jednak wyruszyć w dalszą podróż. Oskar informuje Cię, że **Hans gdzieś zniknął**. Znajdujesz go u pana Cirko – dawnego znajomego Hansa. Hans najwyraźniej nie czuje się najlepiej. W następnej scenie znajdujesz go w łóżku w ciężkim stanie. **Trzeba jak najszybciej uleczyć staruszka**. Pomocy szukasz u Malki, która informuje Cię, że Hansa uleczyć mogą mnisi. Rozmawiasz też z panem Cirko i dowiadujesz się o mnichach, całunie i roli Malki w tym wszystkim. Malka da Ci specjalny żeton, którym otworzysz pojemnik z całunami (idziesz wzdłuż płotu posesji braci Burgow, pojemnik z całunami znajduje się obok mostu na rzece). Wrzucasz żeton, pociągasz dźwignię i otrzymujesz całun, który przyłożysz do twarzy Hansa. **Teraz potrzebujesz jeszcze ciepłego ubrania**, by wyruszyć do zakonu. Pomoże Ci sklepikarz – informuje Cię, że na strychu na pewno coś znajdziesz. Następnie przebierasz się w łazience pociągu (po prawej stronie od wejścia) i możesz ruszyć w drogę (przechodzisz przez mostek i dalej pod górę – na wzgórzu jest klasztor). Gdy jesteś już pod murami klasztoru i pociągasz za linę od dzwonu okazuje się, że **mnich na górze nie chce Cię wpuścić**. Od piorącego nad strumieniem mnicha dowiesz się dlaczego podjął taką decyzję. Nagle słyszysz śpiew ptaka. Okazuje się, że mnich wariuje na punkcie tego ptaszka o nazwie Merula Alba. Wracasz więc do sklepikarza i prosisz go o wabik na ptaki. Ten daje Ci trzy – złoty, srebrny i czarny. Piorącemu mnichowi dajesz srebrny. Mnich zagwiżdże i pobiegnie szukać ptaka, a Ty możesz wziąć jeden z pozostawionych przez niego habitów. Kate przebiera się automatycznie, ponownie dzwoni do klasztoru i tym razem zostaje wpuszczona.









KLASZTOR MNICHÓW

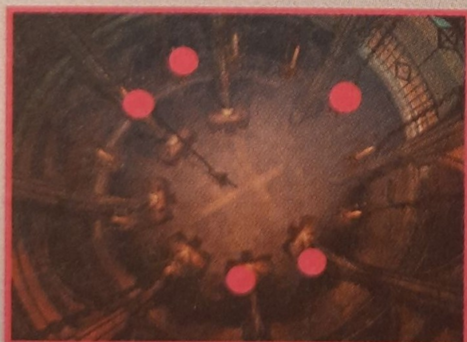


Przejdź na klasztorny dziedziniec i wejdź do kaplicy po lewej stronie. Idź przed siebie, na spotkanie wyjdzie Ci patriarcha. Porozmawiaj z nim i daj mu całun. Po jego obejrzeniu patriarcha zajmie się Hansem. Następnego dnia znów spotkasz patriarchę, który stwierdzi, że Hansa nie da się uleczyć. Udaj się do celi starego przyjaciela. Ten każe Ci **odszukać brata Aleksieja Tukianowa**, gdyż tylko on może go uleczyć. Za drzwiami podsłuchuje Was mnich. Gdy wyjdziesz, da Ci on zwój oraz witraż z wizerunkiem mamuta. **Wyjdź na dziedziniec**, zabierz leżącą tam szczotkę i wróć do kaplicy, w której rozmawiałeś z patriarchą. Na fresku po lewej stronie użyj znalezionej przed chwilą szczotki – Twoim oczom ukaże się **krzyż z pięcioma jasnymi punktami** – zapamiętaj ich położenie!



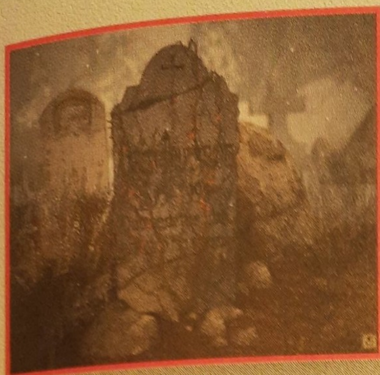


Udaj się do biblioteki, zejdź na jej najniższy poziom (na prawo od wejścia) i weź spod ściany kij do zapalnia świeczników. Zapal te świeczniki, które na fresku zaznaczone były jasnymi punktami. Gdy to zrobisz, na górnym piętrze biblioteki otworzy się okienko. Włóż do niego witraż z mamutem, ustaw odpowiednio klapki wokół – poczynając od najniższej i idąc zgodnie z ruchami wskazówek zegara naciskaj kolejne klapki. Za chwilę na przeciwległej ścianie zobaczysz świetlny wizerunek mamuta.







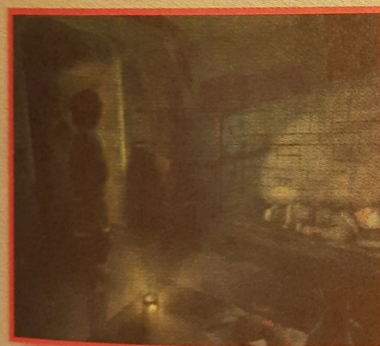


Naciśnij rozetę w miejscu, w którym znajduje się oko mamuta. Ze skrytki zabierz dziennik Aleksieja (z niego dowiesz się jak zrobić miksturę, która uleczy Hansa) oraz relikt. Wyjdź na dziedziniec i poszukaj taczki z sekatorem. Udaj się na cmentarz (obok biblioteki). **Odnajdź grób brata Aleksieja**, przy pomocy sekatora wytnij rosnące na nim zielsko. Udaj się do pomieszczenia z windą i podejdź do urządzenia po lewej stronie. Musisz teraz wytopić świeczkę.



W tym celu:

1) pociągnij znajdującą się po lewej stronie dźwignię miecha.
2) wrzuć zioła do kotła (dym zrobi się zielony).
3) otwórz formę znajdującą się poniżej kurka i weź knot (wisi po lewej stronie) – knot samoczynnie znajdzie się w formie.
4) przekręć kurek. Forma wypełni się miksturą z kotła i otrzymasz leczniczą świecę. Zabierz ją, wróć do celi Hansa, włóż świecę do reliktu i zapal zapałkami. Cela wypełni się leczniczym dymem i Hans poczuje się znacznie lepiej.

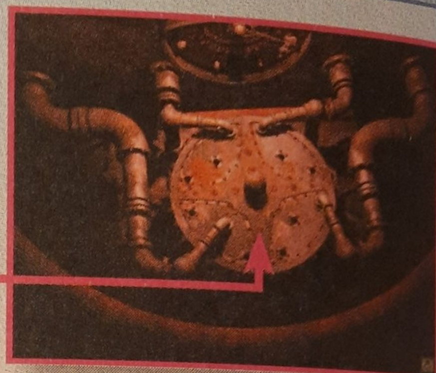


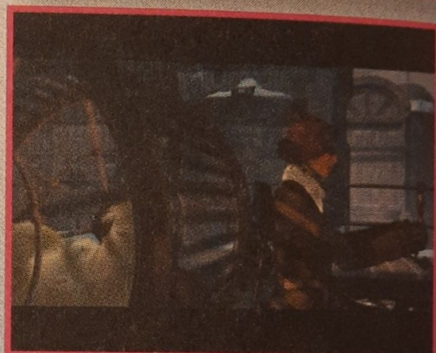
Teraz pozostaje tylko **wydostanie się z klasztoru**. W tym celu musisz użyć trumny znajdującej się na przyklasztornym cmentarzu. Wróć do kaplicy (tam gdzie rozmawiałeś z patriarchą) i wejdź do pomieszczenia na wprost Ciebie. Zabierz klucz z podwyższenia na ołtarzu. Po prawej stronie od głównego wejścia znajdują się liny od dzwonów. Pociągnij za jedną – dzwon wezwie mnichów na modły. Mnich z cmentarza oddali się, a Ty spokojnie możesz już użyć trumny jako sań i uciec wraz z Hansem z klasztoru.



ROMANSBURG CD.

Ponownie znajdujesz się z Hansem w pociągu. Przyjaciel prosi Cię jeszcze o przysługę przed odjazdem – **masz pomóc Cirkusowi naprawić mechaniczne konie**. W tym celu daje Ci mechaniczne serce. Załóż je i trzykrotnie naciskając środkowy bolec ustaw konia w górnej części tak, by znajdował się w pozycji skrajnej w prawo. Następnie **ustaw cztery rurki** w pozycji takiej, jak na rysunku, ponownie naciśnij środkowy bolec i konie wreszcie zaczną brykać ku uciesze Cirkosa.





Niestety, w tym momencie słyszysz gwizd odjeżdżającego pociągu – bracia Burgow go skradli. Biegniesz na peron, ale pociągu już nie ma. Pociągasz za dźwignię (na lewo od furtki) – na peronie pojawia się drezyna. Daleko nią nie ujedziesz, **potrzebujesz jakiegoś napędu**. Tu pomocny będzie Juki (pies – foka, znajdziesz go na podwórzu braci) – wabisz go rybnymi cukierkami (zabrałeś je wcześniej za sklepiku), szczęśliwy Juki wskakuje do drezyny i pościg rozpoczyna się na dobre.

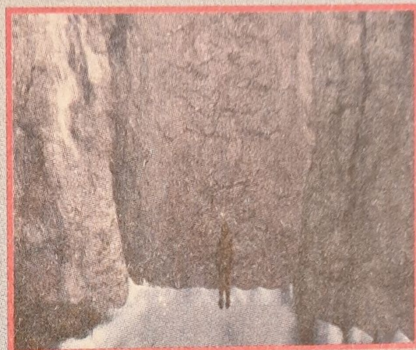


NA DALEKIEJ PÓŁNOCY

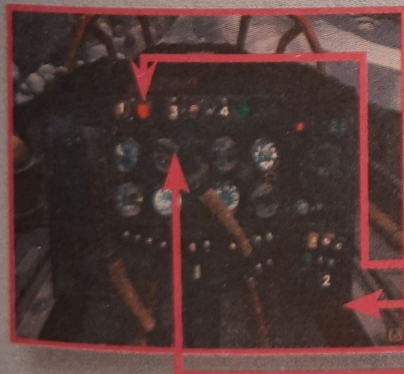
Zatrzymujesz się przed zniszczonym przez pociąg mostem. **Musisz przedostać się przez rzekę**. Idziesz w prawo, Juki przodem, aż natkniesz się na bobra ścinającego drzewo. Musisz odwrócić uwagę Jukiego od bobra, a ten skończy ścinać drzewo, które utworzy kładkę. Zabierasz po dordze stertę gałęzi i idziesz do ołtarzyka z kamieni z zamrożoną na nich rybą. Podpalając zebrane gałązki odmrażasz rybę, dajesz ją Jukiemu, ten zarzuca ujadanie i zajmuje się jedzeniem, zaś bóbr kończy swą robotę. Gdy już znajdziesz się po drugiej stronie rzeki wchodzisz do chaty w lesie, z kominka zabierasz przewodnik wędkarza, siekierkę i matrioszkę. Kiedy chcesz wyjść już z domku **natkniesz się na niedźwiedzia**. Z poradnika wędkarza dowiesz się, że niedźwiedzie lubią m.in. łososie pomarańczowe. **Musisz więc takowe złowić**.





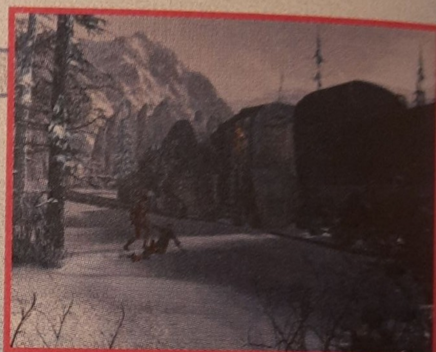


W chacie znajdziesz jeszcze siatkę na ryby. Wychodzisz tylnymi drzwiami na przystań, znajdziesz tam wędkę i pudełko z przynętami. Wybierasz te w prawym górnym rogu, wędkę zarzucasz na prawo od kłody i łosoś po chwili będzie Twój. Teraz możesz poczęstować nim niedźwiedzia – wyrzucasz rybę przez okno, niedźwiedź ją zje i zostawi Cię w spokoju. Zabierz jeszcze ości po rybie – przydadzą się w późniejszym etapie. **Podchodzisz do zepsutego mostu linowego**, siekierką odcinasz linę z deską, zarzucasz ją na przechylone drzewo i jak Spiderman przedostajesz się na drugą stronę. A Juki za Tobą. Juki wyrywa gdzieś do przodu, pobiegnij za nim. Docierasz do pionowej skały, na szczycie której stoją bracia Burgow i próbują zrzucić na Ciebie głazy. Samolot rozbijający się na górze, na której stoją, przerywa ich zamiary. **Teraz musisz się dostać na szczyt**. Wbijasz toporek by dosięgnąć pierwszego stopnia i wchodzisz wg następującego **schematu**: 2 x w górę, 2 x w prawo, 4 x w górę, 4 x w lewo, 2 x w górę, 2 x w prawo, 2 x w górę, 2 x w prawo, 4 x w górę. Udajesz się na miejsce katastrofy samolotu i próbujesz porozmawiać z pilotem, niestety on Cię nie słyszy, gdyż ma słuchawki na uszach i śpi. Musisz więc go obudzić.

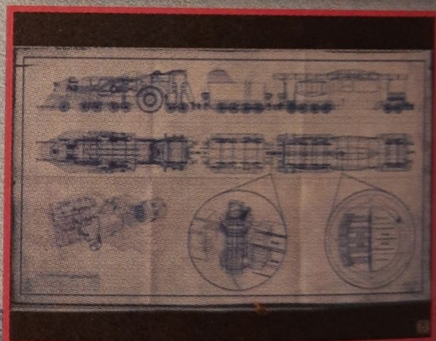


By dowiedzieć się na jakiej częstotliwości nadaje pilot, wsiądź do kokpitu i: 1) przełącznikiem 1. włącz zasilanie; 2) przełącz przełącznik 2. – zapali się zielona lampka; 3) wyłącz przełącznik 3.; 4) przełączniki a, b, c powinny być w pozycjach kolejno dół, góra, góra. Gdy wszystko wykonasz poprawnie pojawią się dwie ostatnie cyfry częstotliwości (28). By odczytać 2. pierwsze cyfry włącz ponownie przełącznik nr 1, wyłącz 2. Zaś przełączniki a, b, c, ustaw w pozycji góra, dół, dół. Częstotliwość, na której nadaje pilot to **0328**.

Teraz odszukaj wieżę radarową, podejdź do aparatury pod zadaszeniem, włącz zasilanie, ustaw częstotliwość i włącz przycisk mikrofonu. Kontakt z pilotem został nawiązany. Wróć do pilota Borysa. Podpowie Ci, że by **dostać się do pociągu** możesz skorzystać z katapulty. Trzeba tylko ustalić jego współrzędne. Wróć więc do wieży radarowej, wejdź po drabinie i ustaw jej czaszę w kierunku pociągu (kieruj się śladami na śniegu pozostawionymi przez skuter Iwana i Igora). Następnie podejdź znów do aparatury, włącz zasilanie radaru – migający punkt to właśnie pociąg. Odczytujesz jego współrzędne – **80 x 20**.
Wracasz teraz do kabiny pilota, na panelu z lewej strony ustawiasz współrzędne pociągu, naciskasz przycisk poniżej i Kate zostaje wystrzelona w kierunku pociągu, bezpiecznie lądując na spadochronie.



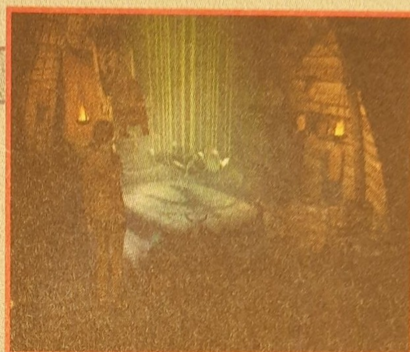
Znajdujesz się w pobliżu pociągu. Nikogo w nim nie ma. Spróbuj wyciągnąć przedmiot spod śniegu – jak się okazuje jest to Oskar. Niestety nie jest na tyle sprawny by móc prowadzić pociąg. Wchodzisz do kabiny pasażera, zabierasz stamtąd plan pociągu i oliwiarkę. Daj Oskarowi oliwiarkę, a szybko dojdzie do siebie. Od Oskara dowiadujesz się, że **musicie odczepić wagon by móc ruszyć dalej**. W wagonie znajdujesz panel w podłodze, dzwonisz do Oskara, ten otwiera go dla Ciebie. Musisz teraz odsunąć wszystkie zasuwy (dwie skrajne i jedną środkową w dowolnej kolejności). Wagon zostaje odczepiony i ruszacie w dalszą drogę.



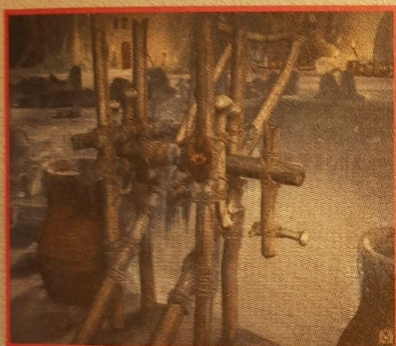
WIOSKA JUKOLI

Pociąg zatrzymuje się, gdyż skończyły się tory. Idziesz kawałek, dzwoni do Ciebie Oskar, który **boi się rozlegającego się wycia**. Okazuje się, że to wiatr przeciskający się przez otwór posągu. Ze stojącego obok skutera zabierasz szmatę i zatykasz otwór – Oskar już nie musi się bać. Obok pociągu spotkasz Igora, odjedzie on na skuterze, pozostawiając raki, dzięki którym Kate będzie mogła wspiąć się pod górę. **Dalej spotykasz Iwana** – grozi Ci, nie pozwalając się ruszyć. Dzwonisz do Oskara o pomoc. Sygnał pociągu odciąga uwagę Iwana. Ze stojących nieopodal sań weź kościany nóż, przetnij nim rzemień, którym sanie są przywiązane. W pewnym

momencie lód pod Kate się załamie, straci ona przytomność i obudzi się w wiosce Jukoli. Gdy wyjdziesz z chaty, w której się obudzisz, spotkasz Jukola. Gdy skończysz rozmawiać, weź ze sterty kości łopatkę renifera. Obok dziwnej konstrukcji z żerdzi znajdziesz rzemień – po połączeniu go z łopatką uzyskasz procę. Użyj jej do zatrzymania kołowrotu napędzającego bębny i blokującego przejście do chaty szamanki. Wystarczy, że strzelisz z procy w nadłamany sopel lodu, który spadając zablokuje kołowrót.



Wchodzisz do chaty szmanki i dowiadujesz się, że jedyną szansą na uratowanie Hansa jest podążenie za nim do **krainy snów**. By się do niej przenieść trzeba sporządzić specjalną miksturę. Należy jednak zdobyć jagody, by ją uzyskać. Z chaty szamanki **zabierasz maskę Jukoli i młynek modlitewny**. Wyjdź na zewnątrz i odszukaj studnię. Zabierz korek leżący w lewym dolnym rogu oraz butelkę. Zawieś ją na przednim haku, pokręć korbą – butelka napełni się wodą. Zabierz butelkę. Jagody znajdziesz w jaskini. Musisz jednak zmusić **Leminga**, by zebrał je dla Ciebie. W tym celu zatykasz wejście 1. korkiem. Młynek powieś na stojaku po prawej stronie i zakręć nim. Przyleci puchacz, a Leming schowa się w tunelu lodowym. Przełóż teraz korek do wejścia 2. – leming przeskoczy dalej. Teraz zatkaj korkiem wejście nr 3, a do otworu 4. wlej wodę z butelki. Leming przejdzie dalej połykając kilka jagód. Włóż ość w otwór nr 5 – Leming przejdzie do wyjścia, wypuszczając potrzebne Ci jagody. Szamanka sporządza miksturę, a Kate przenosi się do krainy snów.

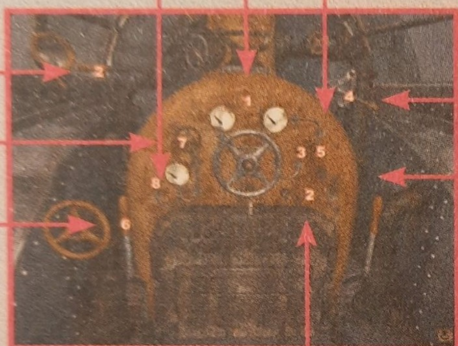


KRAINA SNÓW

Podążając w głąb tunelu znajdziesz figurkę mamuta. Podnieś ją. Idąc do miasteczka spotkasz Annę Voralberg – porozmawiaj z nią, następnie **udaj się do domu Voralbergów**, gdzie na stryszku zamknięty jest mały Hans. Ojciec dobrowolnie go nie wypuści, musisz więc tatę „wykurzyć z domu". Od Anny dowiesz się, że o 7.15 wychodzi on na obchód fabryki. Trzeba więc ustawić zegar, by wybił 7.15. Ustaw taką samą godzinę na małej tarczy jak na dużej, korzystając z przełączników w środkowej części zegara. Kliknij 5 razy na prawy przełącznik, 1 raz na lewy.

Kliknij na obu figurkach z młotami – ciężarki uniosą się. Ustaw teraz godz. 7.15 (9 razy prawy przełącznik, 1 raz lewy). Kliknij na wahadle – zegar zacznie odmierzać czas. Kliknij na prawym obciążniku – wskazówki dużego zegara ustawią się na 7.15. **Uderz w dzwonek**, ojciec Hansa uda się do fabryki, a klucz od strychu zostawi na stoliku. Po otwarciu drzwi strychu widzisz Hansa, próbujesz z nim porozmawiać, ale zdaje się, że Cię nie słyszy. Dopiero gdy dajesz mu **figurkę mamuta** pojawia się stary Hans i prosi, by Kate otworzyła dla niego **serce Oskara**. Klikając na warsztat Hansa powrócisz z krainy snów.



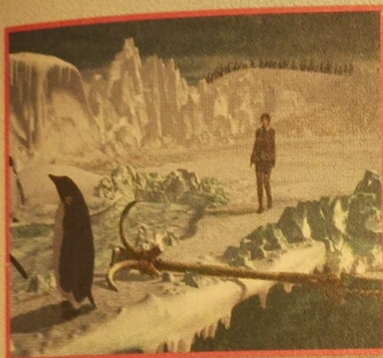


Znów jesteś w wiosce Jukoli. Odnajdujesz Oskara w pociągu i mówisz o spotkaniu z Hansem. Oskar mówi, że **trzeba wprowadzić pociąg do wioski**. Dajesz Oskarowi maskę Jukoli, by ci nie bali sięi robota, a następnie próbujesz podnieść linę z hakiem leżące z przodu pociągu. Jest za ciężka, idziesz więc po pomoc do dwóch Jukoli stojących nieopodal. Gdy przyczepią już hak, naciągasz linę przy pomocy dźwigni. Teraz wejdź do jaskini, potem na drewniany podest nad torami i pociągnij prawą dźwignię. Pociąg wjedzie do wioski. Rozmawiasz z Oskarem o jego sercu, po czym robot oddala się do chaty szamanki. Idziesz za nim. **Musisz otworzyć serce Oskara** – potraktuj je jak zegar i naciśnij w miejscu godzin 3 i 7. Pojawi się rozeta. Teraz naciśnij w miejscach godzin – 12, 3, 6, 9. Gdy **pojawi się klucz Voralbergów** zabierz go. Oskar staje się swego rodzaju kombinezonem dla ciała Hansa. Szamanka informuje Cię, że **musisz przygotować wszystko do dalszej podróży**.

Idziesz do kabiny maszynisty. **Teraz postępuj w następującej kolejności:**
1) włóż klucz Voralbergów do otworu nr 1
2) przełącz dźwignię nr 2, w lewym górnym rogu (wąż wsunie się pod pociąg)
3) przełącz dźwignię nr 3 (zostanie pobrana woda)
4) przełącz w górę dźwignię nr 4
5) ponownie pociągnij dźwignię nr 2 (wąż wysunie się do góry)
6) przełącz przełącznik nr 5 (zostanie pobrany węgiel)
7) przekręć koło nr 6 w lewym dolnym rogu (rozpali się palenisko)
8) przekręć małe kółko nr 7, na lewo od centralnego koła (pojawi się para)

9) przełącz przełącznik nr 8, z przodu pociągu wysunie się dysza i para uwolni z lodu cumującą nieopodal łódź. Gdy Juki zostanie uwolniony, automatycznie wyruszycie w dalszą drogę.

WYSPA PINGWINÓW





Statek przybił do wyspy pingwinów. Zejdź na dół, zabierz kieł jednorożca – odetniesz nim kotwicę. Nie możesz jednak wrócić na statek, bo windą wjechał na niego Iwan. **Musisz znaleźć inny sposób, by się na niego dostać**. Skieruj się w stronę małego cypelka z mnóstwem pingwinów. W ich pobliżu znajdziesz gniazdo z jajami – włóż do niego matrioszkę (znalazłeś ją w leśnej chacie), a pingwiny zejdą z cypelka i podejdą do gniazda. Ty zaś wróć na lodowy cypel. Gdy pojawi się pęknięcie w lodzie użyj kła jednorożca, cypelek się oderwie i prąd zniesie Cię w pobliże statku. **Musisz jeszcze pozbyć się Iwana**. Przesuń beczkę blokującą drzwi. W pomieszczeniu z kotwicą znajdziesz kościany hak. Wejdź na beczkę, użyj haka na kościanym uchwycie, a następnie kliknij na zwisającą z góry pętlę. Przyczepi się ona do haka. Zejdź z beczki i pociągnij znajdującą się obok niej dźwignię. Rozwinie się żagiel i zepchnie z pokładu Iwana. Możecie ruszać w dalszą podróż.

SYBERIA

Zanim zejdziesz na ląd przyjrzyj się malowidłu wiszącemu w sąsiednim pomieszczeniu i dobrze zapamiętaj **rozkład kropek** przy rysunku człowieka na mamucie. Juki przespał całą podróż. Według dziennika brata Aleksieja może go obudzić **syberyjski kwiat**. Musisz go odnaleźć. Po opuszczeniu statku udajesz się na prawo i wchodzisz po drabinie – natkniesz się na martwego strażnika, chwyć go za ramię. Gdy upadnie zabierz leżący koło niego medalion Jukoli. Zejdź na dół i udaj się na lewo. Podejdź do drewnianej skrzyni w dolnej części ekranu i zabierz leżące na niej **trzy kamienne tabliczki**. Idź teraz prosto, po prawej stronie znajdziesz syberyjski kwiat i kolejną

kamienną tabliczkę. Zabierz obie rzezczy. Idź przed siebie, spotkasz wreszcie Hansa, porozmawiaj z nim, po czym pociągnij dźwignię po lewej stronie wiszącej klatki. Klatka zjedzie na dół. Pozostaje tylko obudzić Jukiego zapachem kwiatu. **Wróć w okolice klatki**, Juki do niej wskoczy, wrota się otworzą, Hans przejdzie na drugą stronę. Idź jego śladami. Wejdź po schodach. Napotkasz dziwne urządzenie. Zabierz kolejną kamienną płytkę, leżącą w lewym górnym rogu. **Teraz musisz uzupełnić koło płytkami**:

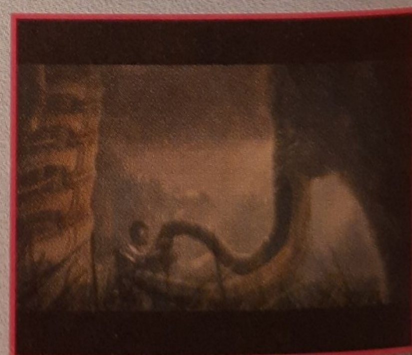




1) płytkę ze znakiem w kształcie litery Y połóż na dole, nieco z lewej strony.
2) płytkę ze znakiem „1D" połóż z prawej strony.
3) płytkę ze znakiem odwróconego J połóż w lewym górnym rogu.
4) płytkę ze znakiem podobnym do H połóż na górze.
5) ostatnią płytkę połóż w prawym dolnym rogu.



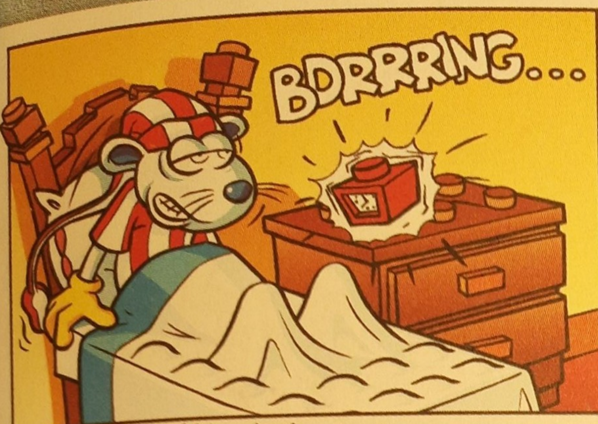
Zakręć teraz korbą, zabierz kościany klucz, który pojawił się na środku. Wejdź następnie na podwyższenie, na którym siedzi Hans. Poprosi Cię on o **odegranie melodii wzywającej mamuty**. Podejdź do urządzenia wyglądającego jak wielki gramofon. Spójrz na czarny panel, który znajdziesz na lewo od korby. Włóż **kościany klucz** do otworu na dole panelu. Ukaże się szereg symboli. Wyciągnij klucz i przełóż go do drugiego otworu od lewej w najniższym rzędzie (podpowie Ci o tym medalion). **Przekręć korbę** znajdującą się obok panelu, a czasza zostanie odpowiednio ustawiona. **Podejdź do drugiego panelu**, znajdującego się z lewej strony. Jest tam 6 otworów. Powinny one zostać **przesłonięte zgodnie ze wskazówkami z malowidła**, które widziałeś na statku, tj. środkowy dolny otwór całkowicie zasłonięty, środkowy górny i lewy dolny zasłonięte do połowy, a reszta otwarta. Przesuń **poziomą dźwignię**, znajdującą się z prawej strony. Odegrana zostanie **melodia wzywająca mamuty**. Tym samym zakończyłeś grę SYBERIA 2. **Gratulujemy!**

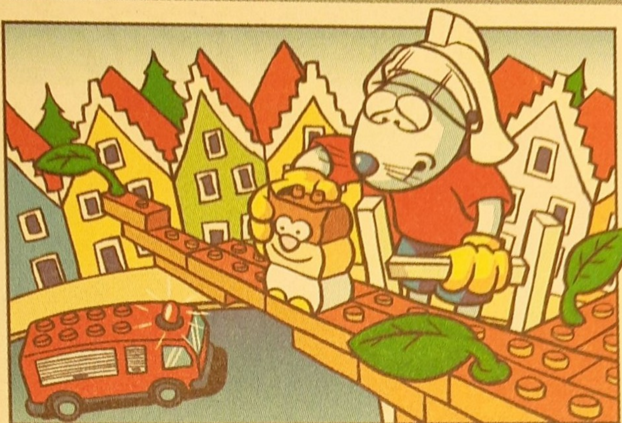


Rozwiązania

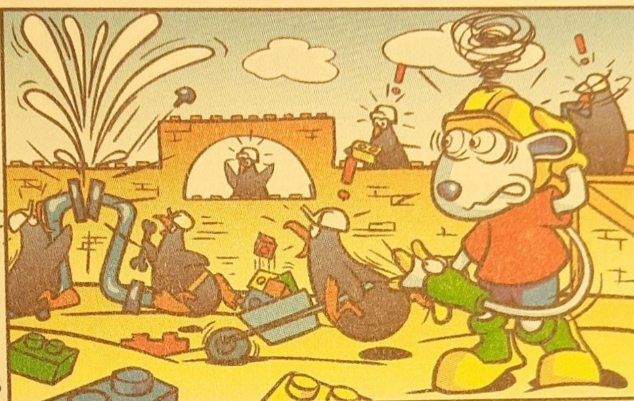


Spokojna głowa koLEGO

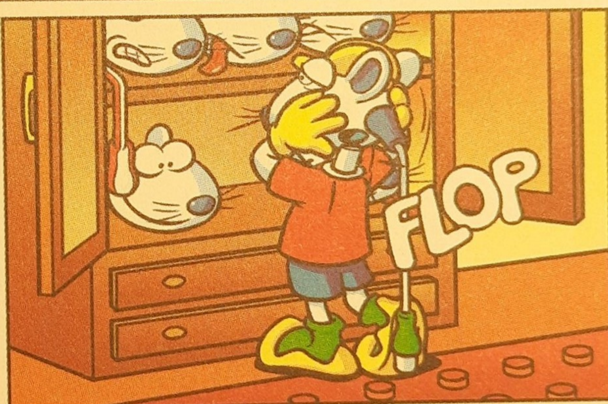


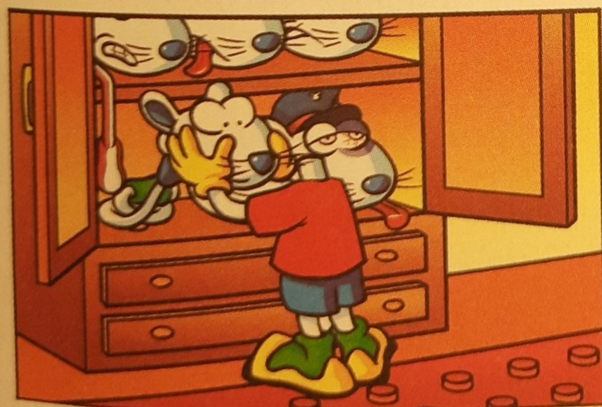
















STAR WARS ©

WSTĘP

Lego Star Wars to wymarzona gra dla młodszych graczy, miłośników **Gwiezdnych Wojen i Lego**, czyli większości populacji ludzkiej. Jest prosta, kolorowa i umożliwia obejrzenie najsłynniejszych scen, statków kosmicznych i postaci, jakie pojawiły się w obydwu trylogiach. Trzeba tylko wykazać się odrobiną uporu, gdyż niektóre zadania, jakie będziesz musiał wykonać w trakcie gry, są dość żmudne.

POSTACIE

W Lego Star Wars pojawia się plejada gwiezdnowojennych... gwiazd ekranu. Jest Obi-Wan Kenobi, Darth Maul, trooperzy, R2D2, Jar-Jar, królowa Amidala i wiele innych. Każda z nich dysponuje jakąś umiejętnością. **Rycerze Jedi** posiadają Moc, którą mogą oddziaływać na otoczenie, **Jar-Jar** potrafi wysoko skakać, **Amidala** używać haków, by wspinać się w miejsca niedostępne dla innych, a mały **Anakin** może korzystać z szybów wentylacyjnych. **C-3PO** otwiera niektóre drzwi podobnie jak **R2-D2** tyle, że ten ostatni jeszcze lata na krótkie dystanse.



Postacie, które dołączą się do Ciebie w trakcie zabawy, możesz później wykorzystać w Grze Dowolnej (Free Play). To *de facto* jedyna droga, aby zebrać wszystkie Puszki Lego, do których mogą się dostać tylko określone osoby, nie zawsze dostępne w konkretnych misjach standardowej gry.

PIENIĄŻKI LEGO

Pokonując kolejne etapy gry będziesz zbierał pieniążki Lego (z ang. „studs"), które tu nazwijmy **„śrubkami"**. To miejscowa waluta, za którą można nabyć rożne gadżety i kody. Co ważniejsze, zebranie na każdym poziomie gry określonej liczby śrubek jest nagradzane zdobyciem miana Super Rycerza Jedi. Jeśli takie miano zdobędziesz na wszystkich poziomach gry, otrzymasz dostęp do etapu bonusowego.





Oto kilka rad, jak zdobyć jak największą liczbę śrubek:

1. Najlepiej zbieraj je w Grze Dowolnej, gdzie - z uwagi na rozbudowaną drużynę - możesz spenetrować cały poziom.
2. Dobrze jest grać jakimś Sithem, który zasadniczo potrafi wszystko to, co zwykły Jedi, ale dodatkowo ma dostęp do kilku miejsc, w których działa tylko Ciemna Strona Mocy (ciemne drzwi, ciemne rośliny).
3. Wszystkie obiekty, które świecą poświatą, są podatne na Moc.
4. Na wiele obiektów możesz podziałać Mocą, a później dodatkowo je zniszczyć.
5. Gdy giniesz, tracisz część zdobytych śrubek. By to zmienić, jak najszybciej kup w restauracji Dextera (Dexter's Dinner) Nieśmiertelność (Invicibility).
6. Mnóstwo śrubek możesz zdobyć właśnie w restauracji Dextera – podziałaj Mocą na kubki, taborety, generalnie wszystko, co się świeci.
7. Wiele śrubek możesz zdobyć przy okazji poszukiwań puszek Lego. Zebranie kompletu puszek na danym poziomie oznacza bonus w postaci 50000 śrubek.

PUSZKI LEGO

Na każdym z 16. etapów gry można znaleźć 10 puszek Lego (canister) - takich białych beczek. Zebranie każdego kompletu nagradzane jest zbudowaniem kolejnego statku kosmicznego. Jak mówiłem wcześniej, dostęp do wielu puszek możliwy jest dopiero z poziomu trybu Free Play, gdy masz do dyspozycji określone postacie.

NEGOCJACJE

1. Nasza przygoda rozpoczyna się w sali konferencyjnej. **Masz do dyspozycji Obi--Wana Kenobiego i Qin-Gon Jina**. Używając Mocy otwórz drzwi. Zaraz za nimi natkniesz się na roboty, z którymi rozpraw się przy pomocy świetlnych mieczy. Idź korytarzem naprzód i na jego końcu skręć w prawo. Pokonaj kolejne roboty i zniszcz pojemniki blokujące drogę. Na końcu spotkasz robota protokolarnego, czyli **C-3PO**. Przełącz się na niego (domyślnie klawisz [I]) i otwórz drzwi korzystając z panelu sterującego (klawisz [L]).

2. W następnym pomieszczeniu otwórz kolejne drzwi, przełącz się na jednego z Jedi i korzystając z Mocy usuń kratę zasłaniającą szyb wentylacyjny. Rozpraw się z robotami i wejdź do środka. Znajdziesz się w dużej hali pełnej robotów. Zniszcz wszystkie i idź w prawo.

3. Pokonaj kolejne roboty, w tym również dwa droideki pilnujące pola siłowego. Owo pole musisz wyłączyć. Po jego lewej i prawej stronie są dwie kolumny. Podziałaj na jedną z nich Mocą, a z klocków utworzy się platforma. Wskocz na nią i przeskocz ogrodzenie.Twój towarzysz podąży za Tobą.

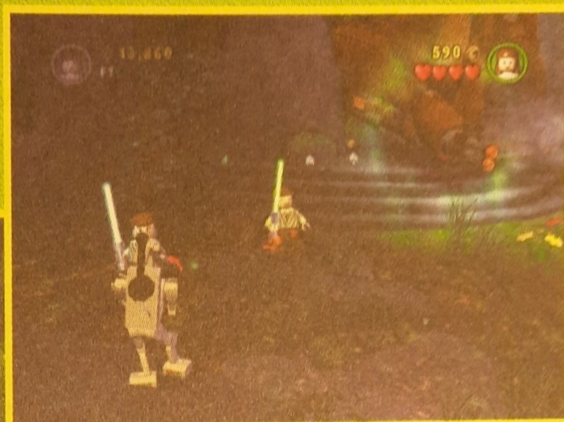
4. Aby dezaktywować pole, każdego z rycerzy umieść na okrągłych przełącznikach znajdujących się w podłodze. Pokonaj kolejne roboty i podejdź **C-3PO** do panelu sterującego stojącego obok ciężkiego transportowca. Robot otworzy właz pojazdu. **Ładuj się do środka i leć na Naboo.**

INWAZJA NA NABOO

1. W dalszym ciągu kierujesz **Obi-Wanem Kenobim i Qui-Gon Jinem**. Idź leśną ścieżką naprzód, atakując roboty, gdy jest to konieczne (możesz za to podziałać Mocą na rosnące po bokach ścieżki kwiatki, aby zdobyć trochę gotówki). Używając Mocy podnieś zwalone drzewo, a kilka kroków dalej usuń ze swojej drogi zepsuty transportowiec (będziesz musiał użyć Mocy kilka razy). Idź dalej do przodu, aż spotkasz **Jar-Jara**. Wejdź po schodach do góry.

2. Teraz czeka Cię spory kawałek drogi. Cały czas kieruj się w prawo. Pamiętaj, że jeśli nie będziesz mógł wskoczyć na jakąś platformę jako **rycerz Jedi**, na pewno zdołasz to zrobić jako **Jar-Jar**. Ponadto kolejne platformy, na jakie będziesz mógł





wskoczyć na tym obszarze, będą obniżać się tak, aby i Jedi mogli iść dalej.

3. W szczegółach wygląda to tak. Użyj Mocy na świecącej ścianie klocków, aby utworzyć z nich most nad wodospadem, a równocześnie odsłonić jaskinię pełną pieniążków Lego. **Jar-Jarem** wskocz na platformę po prawej, aby ją obniżyć. Użyj mocy, aby przestawić mechanizm, który zostanie odsłonięty w ścianie. Ze ściany wysunie się platforma. Wskocz na nią **Jar-Jarem**, a następnie przeskocz na kolejną platformę zbierając po drodze pieniążki. Platforma obniży się, umożliwiając wejście na nią **rycerzom Jedi**. Wskocz **Jar-Jarem** na kolejną platformę i jeszcze jedną po prawej. Zniszcz roboty. Użyj Mocy na klockach umieszczonych wyżej, tworzących jakby balustradę. Przy wodospadzie utworzy się kolejna platforma. Zniszcz roboty i wejdź do jaskini w głębi.

4. Użyj mocy na klockach przy kłodzie. Kłoda opadnie, a Ty będziesz mógł przejść przez powstały most. Idź dalej w prawo. Czeka Cię niewielka bitwa z robotami na tle fantastycznie wyglądającego stawu, w którym utknął uszkodzony transporter. Idź dalej w prawo i **Jar-Jarem** wskocz na

Na Potęgę Posępnego Czerepu! Hmm... to chyba nie ta legenda...

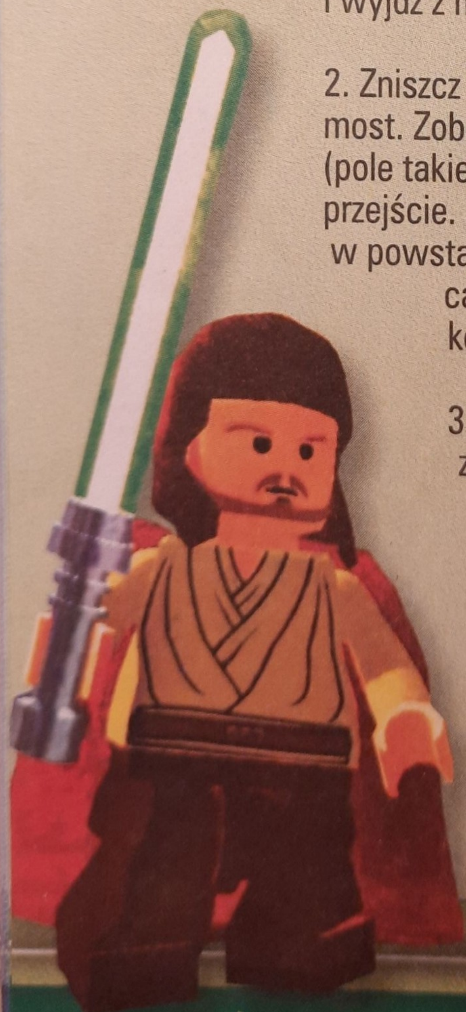


półkę skalną wyżej. Dojdziesz do platformy, która obniży się pod ciężarem **Jar-Jara**. Zobaczysz wejście. Wejdź do środka.

UCIECZKA Z NABOO

Tym razem kierujesz **królową Amidalą** (lub raczej jej sobowtórem, ale nie będziemy wnikać w szczegóły) lub **kapitanem Panaka**. Twoja główna broń to blaster, masz także hak, którego możesz używać na czerwonych polach (klawisz L).

1. Zabawę zaczynasz na dziedzińcu. Zniszcz wszystkie droidy znajdujące się na ziemi, a następnie skorzystaj z haka i wejdź na balkon, by pozbyć się robotów, które strzelają do Ciebie z góry (**czerwone pole, gdzie możesz się „zaczepić" jest po lewej stronie**). Ta kombinacja: **„hak + walka z droidami na wyższym poziomie"** powtórzy się jeszcze kilka razy przy czym uważaj, bo czerwone pole może być w pewnym momencie zablokowane doniczką z kwiatkami. Musisz ją najpierw rozbić. Po pewnym czasie znajdziesz się na sporym obszarze wypełnionym robotami. Zrób z nimi, co trzeba i idź w prawo w kierunku kolumn. Zejdź po schodach i idź dalej, aż znajdziesz się w okrągłym pomieszczeniu z oknami. Zbij szyby i wyjdź z niego.



2. Zniszcz kolejne roboty, jakie wejdą Ci w drogę. Przejdź przez most. Zobaczysz charakterystyczne okrągłe pole na prawo od drzwi (pole takie będę nazywał **„pole-cel"**). Strzel w nie, aby otworzyć przejście. Po chwili zobaczysz zieloną kopułę. Strzel w nią i wskocz w powstałą dziurę. Przyłączą się do Ciebie **rycerze Jedi**. Oczyść cały obszar z robotów. Idź dalej w prawo, aż spotkasz kolejną grupę droidów. Zrób z nich złom.

3. Wkrótce po prawej zobaczysz bramę, przed którą znajduje się kilka pojemników. Zniszcz wszystkie. Zaczną poruszać się dwie windy. Wskocz najpierw na jedną, potem na drugą i strzel we wszystkie 4 pola - cele. Brama się otworzy.

4. Przejdź przez bramę, a później przez most. Wkrótce dojdziesz do obszaru, w którym znajdują się trzy wielkie zielone kopuły. Najpierw zniszcz wszystkie droidy. Wejdź na trzy czerwone przyciski, znajdujące się na szczytach kopuł. Teraz będziesz mógł dostać się do

mniejszych kopuł, znajdujących się po lewej i po prawej. Pozbieraj wszystko, co jest wartościowe. Aby ukończyć etap, musisz wskoczyć do **małej kopuły**, znajdującej się po prawej stronie z tyłu.







WYŚCIGI

Ten etap jest naprawdę zabawny - to wyścigi w Mos Espa, w których mały **Anakin** daje wycisk **Sebulbie**. Musisz tutaj pamiętać o czterech zasadach:

1. Przyspieszyć można na dwa sposoby: najeżdżając na zielone rampy lub wciskając klawisz **„skok"**. Pierwsza metoda jest lepsza.

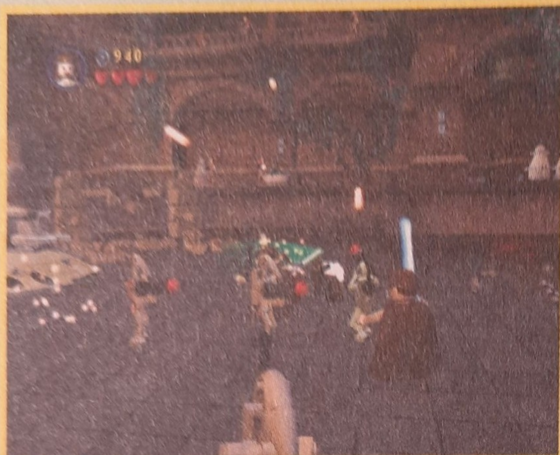
2. Możesz zbierać **śrubki** najeżdżając na swego rodzaju anteny oraz purpurowe skały, znajdujące się w jaskiniach. Najeżdżając na te obiekty nie uszkadzasz swego pojazdu.

3. Musisz pokonać trzy okrążenia podzielone na etapy. Każdy z etapów musisz pokonać w **określonym czasie**. Jeśli nie zmieścisz się w nim lub rozbijesz się, zaczynasz od ostatniego zaliczonego etapu.

4. Uważaj na **wielkie szyby**, w które możesz wpaść, oraz **miny** (takie małe czarne, okrągłe z czerwonym czubkiem).

PAŁAC THEED

1. Idź w prawo i zrób porządek z droidami i droidekami, znajdującymi się na dziedzińcu. Wejdź wyżej i powtórz całą operację. Teraz przełącz się na **Amidalę** i korzystając z haka (czerwony punkt jest po prawej) wskocz na balkon, by i tam „pozamiatać".



2. Przełącz się na **rycerza Jedi** i poszukaj na dziedzińcu klocków, na które możesz podziałać Mocą. Utworzy się rampa. Przełącz się na **R2-D2** i po rampie podjedź do drzwi, które tylko ten robot może otworzyć.

3. Mała wyrwa w podłodze. Napraw Mocą hak i wejście do tunelu wentylacyjnego. Z rozsypanych klocków zrób platformę. Przejdź na drugą stronę wyrwy i wejdź do pałacu (możesz przejść **jakąkolwiek postacią**, reszta, jeśli tylko będzie miała drogę, pójdzie za postacią, którą kierujesz).

4. Pokonaj roboty i wejdź na jeden z sześciu przełączników, znajdujących się w podłodze. Twoi kompani zajmą pozostałe pięć. Otworzą się drzwi prowadzące do korytarza. Zniszcz roboty i idź naprzód, aż dojdziesz do okrągłego pomieszczenia. Podjedź **R2-D2** do panelu i otwórz zamknięte drzwi.

5. Znajdziesz się na balkonie. Idź schodami do góry, zniszcz droidy i wejdź na wielki dziedziniec z fontanną. Jest tu sporo droidów zarówno na ziemi, jak i na wyższym poziomie. Idź w prawo. Musisz dostać się na górę. Skorzystaj z Mocy, aby stworzyć spiralne schody. Gdy znajdziesz się u góry, idź w lewo i Mocą odtwórz most. Idź w lewo aż do bramy. **Zobaczysz „cut-scenkę"**.

6. Zniszcz doniczkę stojącą po lewej stronie bramy. Zobaczysz przełącznik w podłodze. Wejdź na niego. Otworzy się mniejsza brama, odsłaniając tunel wentylacyjny. Teraz użyj Mocy na wielkim pojemniku (stoi na chodniku równoległym do tego, na którym Ty się znajdujesz), aby spowodować jego eksplozję. Wyślij **Anakina** do tunelu. Z miejsca, w którym wyłoni się po drugiej stronie, idź w prawo. Zobaczysz kolejne wejście do tunelu. Wejdź do niego. Po chwili będziesz mógł nastąpić na kolejny przełącznik umieszczony w podłodze. Otworzy się główna brama. Cofnij się **Anakinem** do głównej grupy i przełącz się na jednego z **Jedi**.





7. Przejdź przez bramę i zniszcz roboty. Podejdź do tylnej ściany i poszukaj wejścia do tunelu wentylacyjnego. Użyj Mocy, aby go otworzyć. To będzie droga dla **Anakina**. Następnie idź w prawo na sam tył i użyj Mocy na płaskim klocku Lego, aby go przesunąć. Utworzysz windę, z której będzie mógł skorzystać **R2-D2**. Teraz zniszcz doniczkę po lewej stronie windy. Zobaczysz czerwone pole – to dla **Amidali**.

8. Znajdź po lewej stronie okno, przed którym są dwa klocki. Wskocz **Jedi** na jeden klocek, a drugi **Jedi** wskoczy na kolejny. Użyj Mocy, aby podnieść bloki. Wejdź na półkę i użyj mocy na opuszczonej (zwisającej w dół) platformie obok. Gdy się podniesie, przeskocz na nią. Idź balkonem i znajdź przełączniki w podłodze (a przy okazji, resztę drużyny). Stań na jeden z nich i poczekaj, aż reszta zrobi to samo. Okno otworzy się. Wejdź do wielkiego hallu i zniszcz roboty, idź dalej do góry schodami po prawej i załatw droideka, a później zniszcz środkową statuę. Wejdź na przełącznik. Otworzy się wejście. Idź naprzód i w prawo.

9. Znajdziesz się w hangarze. Idź w stronę ekranu (tzn. tak, jakby postać, którą kierujesz, chciała wyjść z monitora). Będziesz musiał uwolnić kilku zakładników. Idź w lewo. **Znajdziesz trzy bloki**: dwa małe i jeden duży. Przesuń najpierw duży, a później małe, tworząc w ten sposób wieże, po której będziesz mógł wejść wyżej. Podziałaj Mocą na święcące się klocki w ścianie, a utworzą kolejną półkę. Wskocz na nią i na kolejną, a później dalej w prawo, aż dojdziesz do pierwszego zakładnika. Zeskocz na ziemię.

10. **Idź w stronę ekranu i lekko w lewo**. Znajdziesz kolejny zestaw klocków: jeden duży i dwa małe. Stwórz z nich wieżę. Wejdź na górę i załatw robota. Drugi zakładnik jest Twój.

11. Idź w prawo. Za dwoma myśliwcami Naboo zobaczysz roboty i dwóch zakładników. Zniszcz wszystkie roboty.

12. Po lewej stronie zobaczysz drzwi (te, z których przed chwilą wyszły droideki). Po bokach są dwa klocki. Wskocz **Jedi** na jeden z nich, a drugi rycerz zrobi to samo. Użyj Mocy, a obydwaj uniosą się. U góry zobaczysz kolejnych dwóch zakładników, pilnowanych przez roboty. Zniszcz je.

13. Po uwolnieniu wszystkich zakładników pojawi się panel na ścianie po prawej. Użyj **R2-D2**, aby otworzyć drzwi.

DARTH MAUL

1. Pojawią się cztery droidy. Aby się z nimi uporać, musisz odbijać mieczem strzały ich blasterów (naciskając klawisz **„miecz”**). Gdy ju ich pokonasz, **Darth Maul** zacznie rzucać w Ciebie pojemniki. Musisz je odpychać, używając własnej Mocy (naciskając klawisz **„Moc”**, gdy tylko dany pojemnik zacznie się świecić). Gdy Darth Maul zostanie trafiony, zniknie jedno z jego serduszek. **Musisz to zrobić trzy razy**, a zacznie uciekać.

2. Użyj Mocy, aby utworzyć most i wejdź do korytarza, w którym przed chwilą zniknął Darth Maul. Będzie uciekał na wieżę, a goniąc go, będziesz musiał korzystać z Mocy, aby wysuwać ze ścian platformy.

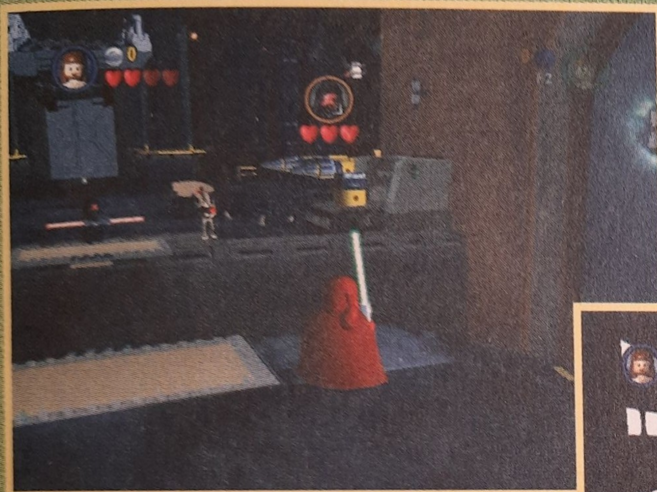
3. Znajdziesz się w wielkiej hali z platformami i promieniami energii. Wskocz na środkową platformę. **Zobaczysz „cut-scenkę”** pokazującą jakieś droidy. Szybko znajdź je (są po bokach) i zniszcz, a zwykłe droidy przestaną się pojawiać. Zniszcz pozostałe roboty, a na dwóch platformach pojawią się jeszcze dwa droideki. Je również zniszcz. Zobaczysz przyciski. Wejdź na jeden z nich, a drugi **Jedi** wejdzie na inny. Pojawi się most, po którym będziesz mógł przejść.

4. Wkrótce dojdziesz do czerwonych pól siłowych. Podziałaj Mocą na czerwoną dźwignię, a drugi Jedi zrobi to samo z kolejną dźwignią. Gnaj dalej za Darth Maulem.



5. Teraz czas na trochę walki na miecze. Darth Maula można nieźle pokiereszować, **wykonując podwójny skok i atak**. Musisz go trafić kilka razy, a wtedy **Sith** zacznie skakać na

boczne platformy i rzucać w Ciebie klockami. Odpychaj je Mocą (gdy się zaświecą). Wtedy Darth Maul spróbuje kolejnej sztuczki - duszenia. Gdy wokół Ciebie pojawi się czerwona otoczka, szybko przełącz się na drugiego **Jedi**. Podbiegnij nim do Darth Maula i tnij go. **Powtarzaj to tak długo, aż Sith zginie**.







Epizod II

KAMINO

1. Zbliż się do mieszkańca Kamino. Użyj Mocy, aby naprawić antenę po lewej, a pojawi się most. Obcy pójdzie do budynku. Idź za nim. Po pewnym czasie dojdziesz do pokoju z przełącznikami w podłodze. Zapal wszystkie, a pojawi się konsola. Podziałaj na nią Mocą. Teraz możesz iść w lewo, cały czas śledząc Obcego. Użyj **R2-D2 (lub raczej jego brata bliźniaka)**, aby otworzyć drzwi.

2. Obcy wkrótce zaprowadzi Cię do pokoju, w którym spotkasz **Jango Fetta**. Da nogę, zostawiając Ci do zniszczenia kilka robotów (miecz, jak zwykle, okaże się bardzo skuteczny). Idź dalej za Obcym, aż dojdziesz do działek zamocowanych na suficie. Odbijaj ich strzały, aby je zniszczyć. Znowu spotkasz **Jango**. Biegnij za nim do następnego pokoju, gdzie wejdzie on do tunelu ewakuacyjnego. Zrób to samo, a **zobaczysz kolejną „cut-scenkę"**.

3. Znajdziesz się na zewnątrz. Pełno tu min, ale można sobie z nimi poradzić. Wystarczy podbiec i szybko się cofnąć, nim mina wybuchnie. Idź dalej, przeskakując kratery po eksplozjach. Po pewnym czasie dojdziesz do przełącznika w podłodze... chyba musisz skorzystać z pomocy **R2-D2**, który potrafi latać. Wejdź nim na przycisk po drugiej stronie wyrwy. Po chwili będziesz miał cały most.

4. Przesuń Mocą klocki znajdujące się na lewo od drzwi – zobaczysz przełącznik. Skorzystaj znowu z **R2-D2**, aby otworzyć drzwi. Wejdź do środka, a znajdziesz się w windzie. Czeka Cię kolejna bitwa z robotami, ale nim się na dobre rozgrzejesz, znowu skorzystaj z usług **R2-D2**. Na ścianie po prawej, pod włazami, z których wyłaniają się roboty, znajdź **dwa przyciski**. Naciśnij obydwa – roboty przestaną się pojawiać. Teraz podejdź do drzwi i użyj Mocy na szczątkach po lewej. Znów posłuż się **R2-D2**, aby otworzyć drzwi.

5. Teraz czeka Cię finałowa bitwa za **Jango Fettem** i... jego statkiem. Jango ma aż 10 serduszek siły. Na początek tylko odbijaj jego strzały. Po utracie kilku serduszek Jango zacznie latać. Staraj się unikać strzałów statku, jednocześnie cały czas odbijając strzały Jango. Gdy znowu straci kilka serduszek przyczai się w rogu i zacznie strzelać pociskami. **Gdy tylko zobaczysz, że nadlatujący pocisk rozjarza się poświatą, użyj Mocy i odeślij go do Jango**. Znowu straci kilka serduszek tak, że powinno zostać mu już tylko jedno. Teraz musisz go tylko dorwać i ciąć mieczem.

FABRYKA DROIDÓW

1. Idź naprzód i zestrzel kilku latających Geonosian (będę w stosunku do nich używał określenia **„owady"**). Drzwi na końcu korytarza otworzą się. Przejdź przez nie i zeskocz na taśmociąg. Przejdź pod wielką prasą (jak Amidala w filmie). Zobaczysz żółte pole ochronne, za którym czai się droideka. Pole to kamuflaż, możesz przez nie swobodnie przejść. Zniszcz robota i przejdź pod kolejnymi dwiema prasami.

2. Wkrótce spotkasz **R2-D2**. Dołącz go do swojej drużyny. Idź w prawo, aż zobaczysz **trzy duże wentylatory**. Uaktywnij Mocą każdy z nich. Ostatni wyrzuci Cię w powietrze tak, że wylądujesz na wyższym poziomie. Przejdź przez drzwi.

3. Przełącz się na **Amidalę** i poszukaj czerwonego pola, a późnij strzel w pole-cel. Pomiędzy platformami pojawi się wielki kocioł. Przejdź po nim na drugą platformę. Teraz wskocz wyżej, aby znaleźć kolejne pole-cel i strzel w nie. Teraz, uwaga! **Anakin** może zostać porwany przez kocioł. Jeśli tak się stanie, wykorzystaj R2-D2, aby leciał nad nim. Robota znajdziesz na platformie poniżej droideka. Mieczem przepołów

złom (takie brązowo-bure klocki), aby znaleźć kolejne pole-cel. Użyj na nim Mocy, aby umieścić je na ścianie, po czym strzel w nie z blastera (to oczywiście może zrobić tylko **Amidala**, być może będziesz musiał wrócić po nią **R2-D2**). Kocioł po prawej zacznie się poruszać. Wejdź do niego, podjedź do droideka i zniszcz go. To samo zrób z pozostałymi droidami.

4. Na końcu platformy po prawej skorzystaj z poruszającego się kotła, aby przeskoczyć dalej w prawo. Idź dalej w tym kierunku, zniszcz złom, aby odsłonić **przełącznik** i użyj „na nim" **R2-D2**. Przejdź przez drzwi.

5. **C-3PO** we własnej osobie! Przeskocz na okrągłą platformę, znajdującą się w środku pomieszczenia. Użyj Mocy, aby obrócić platformę tak, by **C-3PO** mógł na nią wejść. Gdy to zrobi, obróć platformę jeszcze dwa razy i przeskocz na kolejną platformę. Obróć ją tak, aby dopasowała się do poprzedniej i poczekaj na roboty. Znowu obróć ją dwa razy i użyj **C-3PO**, by otworzyć drzwi.

6. Co my tu mamy? Jaskinię! Idź w prawo i zestrzel kilka owadów. Znajdziesz czerwony punkt. Wyślij **Amidalę**, aby wdrapała się na półkę wyżej. Strzel z blastera w klocki Lego, znajdujące się po prawej. Spadną do lawy. Wróć do **Jedi**. Teraz podziałaj Mocą na Lego w lawie, aby utworzyć małą platformę. Przeleć **R2-D2** na platformę i jeszcze dalej w prawo, gdzie znajdziesz przełącznik. Pojawi się most. Przejdź przez niego i załatw dwa droideki.

7. **C-3PO** otwórzy Ci drzwi. Wejdź do środka. Zobaczysz dwa taśmociągi. **R2-D2** przełącz prawy przełącznik. Odsłoni się pojemnik z materiałem wybuchowym. Podziałaj na niego Mocą, a gdy przesunie się do czerwonego pola siłowego, tnij go mieczem. Pole zniknie. Idź dalej.

8. No, jeszcze tylko sympatyczna bitwa... i będziesz mógł użyć Mocy na czterech punktach mocowania kajdan, aby uwolnić **Obi-Wana**... po czym zostaniesz pojmany przez Jango Fetta



BITWA JEDI

Jest to prosta misja polegająca na niszczeniu w określonej kolejności robotów. Najpierw **musisz uwolnić trzy osoby**: Amidalę, Anakina i Obi-Wana. Każdej z nich pilnuje zestaw

strażników, z którymi nie powinieneś mieć najmniejszych problemów. Z głównej bramy wyjdzie sześć Battle Droidów, noszących czerwone narzuty. Wmieszają się oni w tłum innych robotów. Musisz zniszczyć tę konkretną szóstkę. Najłatwiej zrobić to niszcząc wszystkie napotkane roboty - wśród nich na pewno będą te, które masz odnaleźć.

Kolejni przeciwnicy to 3 Battle Droidy w tunikach i 3 Super Battle Droidy. Znajdź i zniszcz. Twoim ostatnim przeciwnikiem jest **Jango Fett**. Ma znowu 10 serduszek. Jak poprzednio odbijaj mieczem jego strzały. Gdy wyląduje na ziemi, atakuj go mieczem. Gdy zacznie strzelać rakietami, podziałaj na nie Mocą tak, aby wróciły do swojego właściciela.

KAWALERIA

Tym razem sobie polatamy. Ta misja podzielona jest na dwie części. W pierwszej musisz lecieć strzelając do laserów i robotów. Gdy dotrzesz do drzwi zabezpieczonych niebieskim polem ochronnym, zniszcz generatory tworzące to pole. Leć dalej, aż dane Ci będzie **obejrzeć „cut-scenkę"**.

W drugiej części misji musisz zniszczyć w określonym czasie wielki statek kosmiczny chroniony przez niebieskie pole. Najpierw zniszcz czerwone lasery (strzelaj, gdy one nie strzelają), znajdujące się po obu stronach każdego zestawu generatorów. Gdy tylko je zniszczysz, **strzelaj w generatory**. Za ich zniszczenie otrzymasz 3 dodatkowe sekundy, co pozwoli Ci zmieścić się w czasie.

DOOKU

1. Wejdź do fortecy i biegnij za Dooku. Zniszcz roboty i owady. Wkrótce dojdziesz do zamkniętej bramy. Po prawej jest **przełącznik w podłodze**. Wejdź na niego. Wysunie się platforma z kolejnym przełącznikiem. Drugi **Jedi** powinien na nią wskoczyć i uruchomić dźwignię, co spowoduje wysunięcie kolejnej platformy. Operację powtarzaj, aż znajdziesz się nad bramą. Użyj Mocy na jednej z dźwigni po lewej lub po prawej, a drugi **Jedi** zrobi to samo. Brama otworzy się.

2. Oto i Dooku. Ma 10 serduszek. Najpierw atakuj go mieczem, wykonując podwójny skok i cięcie. Po pewnym czasie zacznie rzucać w Ciebie przedmiotami. Jak zwykle, wykorzystaj Moc, by odesłać je do nadawcy. Gdy Dooku straci kolejnych kilka serduszek, **zobaczysz „cut-scenkę"**.

3. Do akcji wkroczy **Yoda**, ale **Dooku** odzyska wszystkie utracone serduszka. Znowu wykonuj podwójny skok plus uderzenie (prawda, że Yoda fajnie skacze?). Po utracie kilku serduszek, Dooku zacznie atakować elektrycznością. Odpowiedz użyciem Mocy - w chwili, gdy kule energii zaczną świecić się poświatą, odepchnij je od siebie. Gdy Dooku zostanie trafiony w ten sposób kilka razy, stwierdzi, że miecz jest jednak lepszy... ale my wiemy swoje. **Podwójny skok + cięcie** wykonane jeszcze cztery razy kończy etap i epizod.

Epizod III

CORUSCANT

Kolejna typowo bitewna misja, w której znowu będziesz mógł sobie polatać. Najpierw staraj się nie rozbić swego statku. Później, gdy dolecisz do okrętu z **pięcioma polami-celami**, strzel we wszystkie, a statek rozpadnie się na pół. Kolejne pola-cele do trafienia zobaczysz na wieży dowodzenia jednego z następnych kosmolotów (dwa) oraz przy lądowisku (też dwa) kolejnego okrętu. Ostatnie pole zobaczysz przy niebieskim polu siłowym blokującym dostęp do hangaru. Zniszcz je i wleć do środka.

KANCLERZ

1. Idź korytarzem naprzód. O, **Grevious**! Gdy dojdziesz do drzwi, użyj Mocy, aby je zniszczyć. Po drugiej stronie zniszcz roboty i zeskocz niżej, żeby móc zniszczyć jeszcze kilka robotów. Rozejrzyj się za szybem windy po prawej. Po lewej i prawej stronie szybu zobaczysz klocki. Użyj Mocy, aby zamienić je w dwie platformy. Wejdź wyżej.





2. Gdy znajdziesz się u góry, zniszcz najpierw roboty. Zobaczysz dwie kratownice. Usuń jedną z nich Mocą i właź do środka. Wyjdziesz w korytarzu, gdzie znowu natkniesz się na droideki i roboty. Gdy uporasz się ze wszystkimi powinieneś spotkać **R2-D2**. Zobaczysz w tym miejscu 4. drzwi. Otwórz prawe. Przesuń Mocą skrzynię, która jest w środku, a następnie podziałaj na nią Mocą jeszcze raz, żeby wybuchła. Pojawi się wejście.

3. Idź w prawo. Zniszcz droida i wskocz na półkę, gdzie stał. Podziałaj Mocą na klocki po prawej, a utworzą platformę, po której będziesz mógł wejść jeszcze wyżej, aż do **czerwonego przełącznika**. Użyj go.

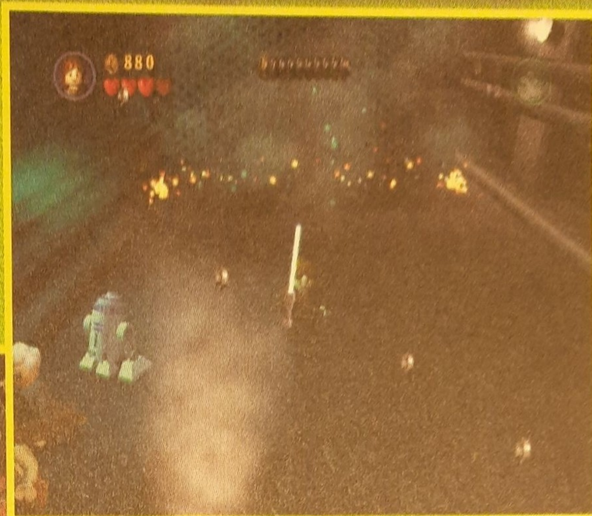
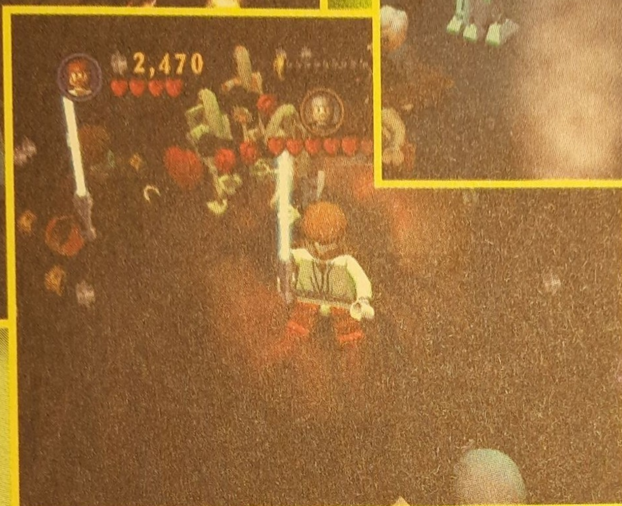
4. Tunel wentylacyjny obok zacznie działać (nie widać go, bo jest w szybie, ale jest tam na pewno :)). Wejdź do niego – pęd powietrza wyrzuci Cię na wyższą półkę. Zniszcz robota i każ **R2-D2** otworzyć drzwi.

5. Oto nasz biedny senator Palpatine, którego musisz uwolnić z rąk **Dooku**. Aby pokonać tego ostatniego zastosuj sprawdzoną w bojach kombinację podwójny skok + cięcie. Gdy **Dooku** zacznie Cię dusić (powie Ci o tym czerwona poświata), musisz przełączyć się na drugiego **Jedi** i kontynuować atak. Sześć serduszek Dooku powinno szybko zniknąć, a Ty będziesz mógł **obejrzeć kolejną „cut-scenkę"**.

6. Idź schodami na górę (tam, gdzie w trakcie walki stał Dooku), przejdź przez drzwi, przejdź przez okrągły pokój i kolejne drzwi na wprost. **Teraz musisz się śpieszyć**. Uciekaj przed napierającą ścianą! Musisz też omijać wyloty tuneli wentylacyjnych. Będziesz bezpieczny dopiero, gdy dotrzesz do drzwi. Otwórz je i idź dalej aż dojdziesz do taśmy produkcyjnej (po lewej).

7. Wejdź na nią. Użyj Mocy na kolejnych żółtych zaworach, aby zamykać dopływ pary. W pewnym momencie będziesz musiał jednak posłużyć się **R2-D2**, aby przejść przez parę (nie zrobi mu krzywdy) i uruchomić przełącznik z podobizną robota. W końcu dotrzesz do drzwi (skręcając w prawo od taśmy). **R2-D2** otworzy je.

8. *Voila*, generał **Grevious** we własnej osobie! Niestety ucieka. Będziesz musiał poradzić sobie z jego dwoma ochroniarzami. Jak zwykle **zastosuj podwójny skok plus cięcie mieczem** (ciekawostka: przynajmniej jeden z nich walczył bez głowy…). Gdy ich zniszczysz, idź do centrum dowodzenia. Znajdziesz tam **dwa przełączniki**. Podziałaj Mocą na jeden z nich, a drugi Jedi zrobi to samo. Statek rozbije się, co kończy ten rozdział gry.

GENERAŁ GREVIOUS

Czeka Cię kolejna bitwa z groźnym przeciwnikiem, który potrafi władać czterema mieczami świetlnymi jednocześnie. Najpierw **zastosuj tradycyjny podwójny atak + cięcie**. Gdy **Grevious** da nogę wyżej, strzel w miny, koło których stanie. Później znowu podwójny...

Gdy ucieknie na górę, użyj Mocy, aby uformować z klocków most. Przejdź na drugą stronę i skacz po półkach skalnych wyżej, a potem stwórz kolejny most. Znowu strzel w minę, koło której stoi **Grevious** (nie ma oczu, czy jak?). Aby to zrobić, będziesz musiał jednak strzelać w trakcie skoku, co nie jest łatwe.

Generał wróci na środkową platformę. Znowu będziesz mógł atakować podwójnym skokiem... Gdy zostaną mu tylko dwa serduszka ucieknie na górę, tam gdzie przedtem. Idź za nim, zobaczysz, że pojawiły się nowe klocki, które możesz użyć do stworzenia schodów. Po lewej zobaczysz ścianę, którą będziesz mógł przedziurawić mieczem. **Odkryjesz minę**. Przesuń ją Mocą w pobliże generała. Przestraszy się i znowu wróci na środkową platformę, gdzie będziesz mógł go dobić.

KASHYYYK

1. Masz do dyspozycji **Yodę** i **Chewbaccę** (Yoda ma fajny pojazd latający uruchamiany klawiszem K). Podejdź do zwodzonego mostu i podziałaj Mocą na panele po jego prawej i lewej stronie. Przejdź przez most i idź w stronę oddziału klonów. Gdy zaatakują, zniszcz ich. Użyj Mocy na dwóch zestawach klocków i wsuń je do panelu sterującego mostem. Użyj jeszcze raz Mocy na obydwu panelach. Most się obniży.

2. Przejdź na kolejną platformę. Teraz będziesz musiał **uwolnić trzech Wookich**. Przełącz się na **Chewbaccę** i wejdź na czerwone pole, żeby skorzystać z haka. Idź w górę i w lewo aż znajdziesz **pierwszego z Wookich**. Zlikwiduj strażników i wróć na dół.

3. Przejdź przez kolejny most (jest obok tego, którym przyszedłeś ale może być niewidoczny) i wejdź na platformę z niebieskim zadaszeniem. Idź w prawo. Zobaczysz trzy skrzynie... i coś. Podziałaj Mocą na tym czymś, a otrzymasz kolejne czerwone pole. Przełącz się na **Chewbaccę** i zasuwaj do góry po **drugiego z Wookich**. Wróć na dół do platformy z niebieskim zadaszeniem i uwolnij **ostatniego Wookiego**, którego widać na wprost.

4. Idź w lewo na platformę z pięcioma przyciskami. Wejdź na jeden, a reszta zajmie pozostałe. Obniży się ruchomy most, po którym będziesz mógł przejść. **Pojawi się kolejna „cut-scenka"**.

5. Idź w lewo na sam koniec planszy (nie przejmuj się rojem robotów!) aż znajdziesz zniszczony pomarańczowy pojazd. Obok zobaczysz trochę klocków, z których będziesz mógł stworzyć most (pojawi się u góry nad bramą). Tamże zobaczysz punkt zaczepienia dla haka. Dokładnie pod nim podziałaj Mocą na roślinkę, a otrzymasz czerwone pole. Wejdź **Chewbaccą** wyżej. Zobaczysz **pola-cele** po obydwu stronach bramy. Strzel w nie i przejdź przez nią.

6. Co my tu mamy? Bagna i mnóstwo droidów. Aby się ich pozbyć, znajdź dwa droidy ubrane na żółto znajdujące się po lewej i prawej stronie tego obszaru, na górnych półkach. Gdy opór ustanie idź do przejścia w głębi po prawej stronie.

7. Będziesz szedł leśną ścieżką, aż dotrzesz do machiny kroczącej. Zniszcz ją mieczem (to trochę potrwa). Z boku ścieżki zobaczysz **staczające się kamienie**. Idź do miejsca, w którym rozpadają się na kawałki. Użyj Mocy na roślinkach, które tam znajdziesz.

8. Odkryjesz dwie platformy, z których oczywiście skorzystaj, by wejść na ścieżkę. Idź w górę aż dojdziesz na sam szczyt, gdzie zobaczysz bramę z dwoma **przełącznikami w podłodze**. Podziałaj Mocą na klockach rozrzuconych w pobliżu, a stworzysz dwie platformy, z których będą mogli skorzystać Twoi **Wookie**. Nastąp na jeden przycisk, **Wookie** wejdzie na drugi. Przejdź przez otwartą bramę. Spotkasz kolejną machinę kroczącą.

9. Zniszcz ją oraz towarzyszące jej roboty i idź dalej ścieżką, aż dojdziesz do okratowanego dołu. Podział Mocą na latarnie rozmieszczone dookoła, aby je zapalić, a następnie **wszystkie zniszcz mieczem** (musisz się spieszyć, gdyż co chwila pojawiają się nowi żołnierze).

10. Z dołu wyłoni się statek, którym będziesz mógł uciec. Jeszcze tylko **Mocą unieś go w górę**, otwórz właz i wejdź do środka.

KLĘSKA JEDI



1. **Obi-Wan i Yoda** na pewno są zdumieni widząc, co zostało z ich domostwa na Coruscant. Idź w prawo i załatw strażników, a później do góry po schodach. Użyj Mocy, aby otworzyć wrota. Idź przez czerwono-niebieski most i pokonaj żołnierzy. Użyj mocy na lewej kolumnie (na końcu mostu, którym szedłeś), aby **utworzyć schody**. Wejdź po nich wyżej.

2. Idź w prawo i zeskocz na platformę, gdzie zobaczysz dwie połówki **wielkiej kuli**. Gdy pojawią się żołnierze, pokaż im, gdzie ich miejsce. Idź w prawo. Zobaczysz dwie złamane kolumny zakończone na czerwono. Użyj Mocy, aby usunąć kolorowe czubki kolumn, a następnie przełącz Mocą **obydwa przełączniki**, aby otworzyć drzwi.

3. Idź główną ścieżką, walcząc z żołnierzami aż dojdziesz do pokoju **z czerwonymi owalami** na podłodze. Idź w prawo. Będziesz widział trzy wnęki. W każdej z nich są świecące klocki w ścianach – to w istocie wysuwane platformy. Wejdź do pierwszej wnęki od lewej. Uaktywnij platformy i wdrap się po nich wyżej tak, abyś mógł dojść do przełącznika (uwaga, jest to dość trudne).

4. Wejdź do środkowej wnęki i powtórz operacje z platformami, aby także dostać się na górę. Tym razem przełącznik będzie chroniony **czerwonym polem siłowym**. Zauważ, że nad polem, na kolejnej platformie, jest przełącznik w podłodze. Wejdź wyżej wysuwając kolejną platformę ze ściany. Wejdź na przycisk, zeskocz niżej i przełącz dźwignę.

5. Wejdź do prawej wnęki. Znów wejdź na górę aktywując platformy. Przesuń przełącznik. Ramię w środku pomieszczenia przesunie się odsłaniając drzwi. Przejdź przez nie i rozpraw się z żołnierzami. Znajdź **panel kontrolny** po prawej i użyj mocy na czymś, co wygląda jak szpula taśmy filmowej wystająca ze stołu.

DARTH VADER



1. Sporo lawy Cię tu czeka. Goń **Anakina** starając się nie wpaść do ognistego potoku. Dojdziesz do pokoju dowodzenia, który właśnie rozpada się. Tuż po prawej stronie są **zablokowane drzwi**. Jak najszybciej przesuń - korzystając z Mocy – łuki blokujące do nich dostęp. Jeszcze raz użyj Mocy, aby przesunąć także sztaby na drzwiach.

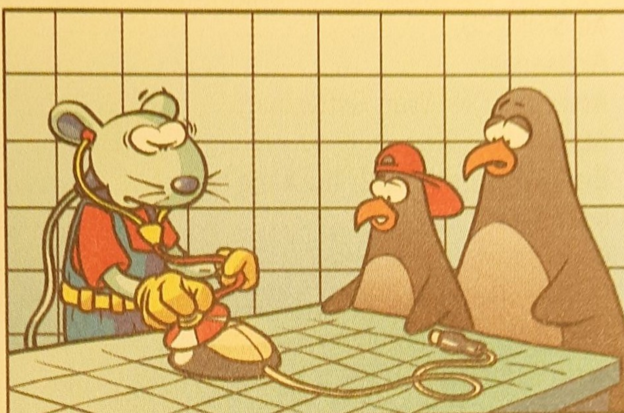
2. **Anakin** znowu będzie uciekać Zniszczy dwa pojemniki odsłaniając **dwa przyciski** w podłodze. Wskocz na jeden, a **Anakin** wskoczy na drugi. To spowoduje obniżenie platformy. Idź dalej w prawo i naciśnij **żółty przycisk**, aby wyłączyć parę wodną. **Anakin** umożliwi Ci przejście dalej. Znajdziesz czerwone klocki, które musisz umieścić na właściwym miejscu. W końcu po prawej pojawi się most. Wejdź na niego i **obejrzyj „cut-scenke"...**

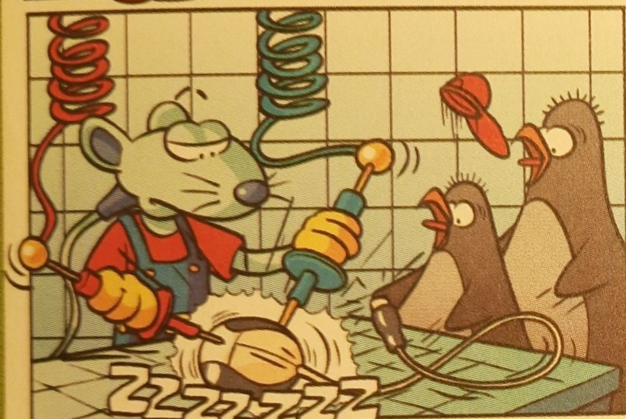
3. Teraz potrzeba będzie trochę cierpliwości. Musisz znaleźć drogę wyjścia z jeziora lawy. Przeskakuj na kolejne **„kładki"**, a później na platformy. Idź do przodu generalnie trzymając się lewej strony, a później wróć do środka. Wskocz na coś, co wygląda jak **wielka kolumna**. Waląc się w dół utworzy dla Ciebie wygodny pomost. Zeskocz na wysepkę.

4. Czas na finałową konfrontację. Jako **Obi-Wan** będziesz walczył z **Anakinem**. Tutaj nie ma jakiejś jasnej reguły gwarantującej zwycięstwo. Musisz po prostu dobrze machać mieczem (**stosując również podwójne wyskoki**), aby pozbawić przeciwnika wszystkich serduszek (ciekawostka: postaraj się „przełączyć na Anakina). Gdy Twój przeciwnik padnie... obejrzyj filmik... Koniec gry!





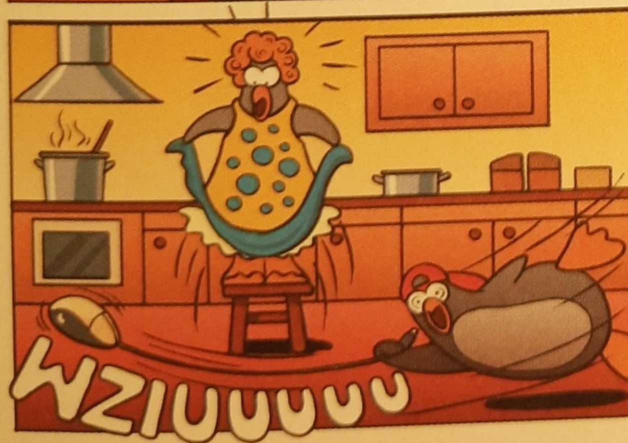



ZZZZZZZZ


ZZZ


KLIK
ZZZ


MIG
MIG
MIG


WZIUUUUUU

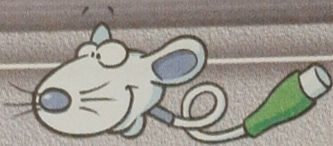


ADRES REDAKCJI: UL. PRZYJAZNA 13, 85-858 BYDGOSZCZ 43, SKR. POCZT. 74, TEL/FAX (0-52) 348-46-32

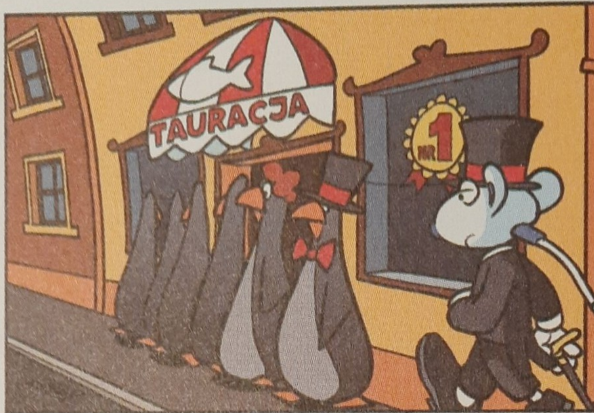
CyberMycha wyd. specjalne
ROK 2, NR 4/05 (06)

Wydawnictwo
Egmont Polska Sp. z o.o.
Dyrektor generalny
Jacek Bełdowski
Dyrektor wydawniczy
Iwona Tessarowicz
Wydawca
Krzysztof Czulec
Adres wydawnictwa
ul. Dzielna 60,
01-029 Warszawa,
tel. (0-22) 838-41-00
www.egmont.pl

● Redaktor naczelny: Aleksandra Szalbierz ● Z-ca red. naczelnego: Grzegorz Szalbierz ● Sekretarz redakcji: Miosław Świetlik ● Okładka: Piotr Rogalski ● Teksty: Piotr Orcholski, Andrzej Nowakowski ● Pomoc techniczna: Andrzej Nowakowski ● Modele 3D CyberMychy: Łuasz Czyczyło ● Komiks CyberMycha: Sebastian Barabanow, Magdalena Madej, Maciej Reputakowski ● Opracowanie graficzne i skład: Studio DELFIN (www.delfin.org.pl) ● Opracowanie CD: Piotr Orcholski, Adam Gregowicz, Arkadiusz Matczyński ● Produkcja: Ewa Jóźwik ● Sprzedaż reklam: Katarzyna Puchalska (katarzyna.puchalska@egmont.pl), Beata Michalak (beata.michalak@egmont.pl) ● Kolportaż: Agnieszka Kowalczyk (agnieszka.kowalczyk@egmont.pl)



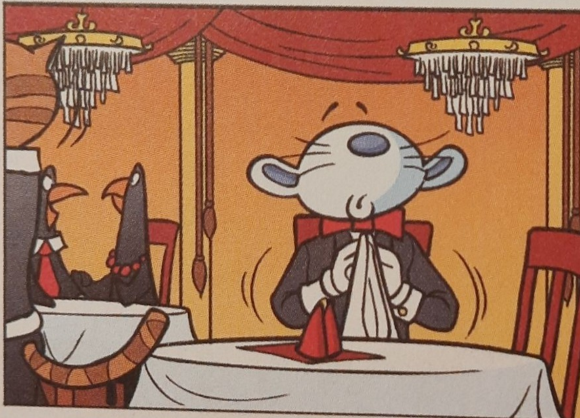
Specjalność zakładu















© BARABANOW / [signature] / Reputakowski 2005